

الألعاب الإلكترونية وآثارها على الأطفال

إعداد

رأفت صلاح الدين

إشراف

الدكتور مالك الأحمد

الفهرس


تصميم وإخراج
أحمد أبو الفتوح حسين
owsali@yahoo.com
الفهرس



الفهرس

مقدمة

الطفولة أهم مرحلة من مراحل حياة الإنسان، ولاسيما في مجتمعات خصبة كمجتمعاتنا، ففيها تتشكل شخصية الإنسان، وترتسم فيها ملامح حياته المستقبلية، ويتزود فيها بالخبرات والمعلومات التي تفيده في حاضره ومستقبله، وقد بيّنت الإحصاءات الصادرة عن برنامج الأمم المتحدة الإنمائي أن (٤٠٪) من أبناء مجتمعنا العربي هم من الشريحة العمرية من (يوم) إلى (١٤) سنة.

لذا فإن العمل على أساس أن الطفولة عالم قابل للتشكل بحسب الرغبات والأهداف المقصودة، وأنه رهان كبير على المستقبل والحاضر؛ إذ بامتلاكه والسيطرة على وعيه، والتحكم في ميوله، يمكن امتلاك المستقبل والسيطرة عليه، فالطفل هو الغد القادم، وما يرسم هذا الغد هو نوعية التربية والتلقين التي نقدمها لهذا الطفل في الحاضر.

ومن أهم الممارسات التي تشكّل عقلية الأطفال، وتؤثر عليهم تأثيرًا غير محدود هي الألعاب الترفيهية؛ لأن الأطفال مجبولون على حب اللعب من ناحية، ومن ناحية أخرى يسهم اللعب والألعاب في تطوير وتنمية المهارات الحسية والحركية، والنمو الجسمي، واستثارة القُدرات العقلية وتنميتها، وكذلك تنمية مدركات الطفل وتفكيره وحل مشكلاته.

ومن أهم الألعاب التي تؤثر تأثيرات مباشرة على الأطفال، سواء كانت سلبية أو إيجابية؛ «الألعاب الإلكترونية»، وقد انتشرت انتشارًا موسعًا، حتى إنه لم يعد هناك بيت يخلو منها، فقد قدّر الخبراء في

مجال الألعاب الإلكترونية حجم إنفاق الأطفال في السعودية مثلاً على ألعاب الترفيه الإلكتروني بنحو «٤٠٠» دولار سنويًا، وأكدوا أن الأسواق السعودية تستوعب ما يقرب من «٣» ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد، منها «١٠٠٠٠» لعبة أصلية، والباقي تقليد، كما أن الأسواق السعودية استوعبت حوالي «١,٨٠٠,٠٠٠» جهاز بلاي ستيشن، وأن أكثر من «٤٠٪» من البيوت السعودية تضم جهازًا واحدًا على الأقل[1].

فهل أدركنا مدى تأثير هذه الألعاب الإلكترونية على الأطفال، ومدى اهتمامهم بها؟!

الرابح في هذا المجال الشركات الأمريكية واليابانية المنتجة والمسوّقة لهذه الألعاب والبرامج، فقد أعلنت شركة سوني اليابانية المتخصصة في صناعة الإلكترونيات أنها تتوقع ارتفاع أرباح مجموعاتها بنسبة ١٠٨٪ أي إلى حوالي ٢٨٠ مليار خلال السنوات المقبلة، وأرجعت الشركة هذا الارتفاع في أرباحها إلى نجاح لعبة البلاي ستيشن [2].

أهمية البحث:

تنبع أهمية موضوع البحث من الحرص على مواجهة هذه الظاهرة الاجتماعية، وهي انتشار الألعاب الإلكترونية، فحتى نستطيع أن نقوِّم هذه الظاهرة، ونتعرف على أبعادها وأخطارها، يلزمنا معرفتها، ومعرفة أنواعها، ومعرفة أسباب انتشارها، وما هي أضرارها، وما هي فوائدها.

---

(١) جريدة الرياض السعودية، العدد ١٤٤٨٦، الخميس ١٤ صفر ١٤٢٩هـ - ٢١ فبراير ٢٠٠٨م.

(٢) طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار(١)، موقع صيد الفوائد، على الرابط التالي: http://www.saaid.net/tarbiah/163.htm

الفهرس

أهداف البحث:

جمع المادة العلمية وترتيبها؛ حتى يسهل الاستفادة منها، وشرح الظاهرة شرحًا وافيًا.

منهج الدراسة:

هو المنهج العلمي، والوصفي والإحصائي التحليلي، الذي يعتمد على الاستقراء والوصف والتحليل؛ حيث يقوم بدراسة الظاهرة كما هي في الواقع، بطريقة علمية منظمة، قائمة على الانتقاء من بين عناصر الظاهرة موضوع الدراسة. وهو لا يقف عند هذا الحد، بل يتضمن قدرًا من تفسير البيانات وتحليلها، واستخراج الاستنتاجات ذات الدلالة والمغزى بالنسبة لمشكلة الدراسة.

تساؤلات الدراسة:

- ما تعريف الألعاب الإلكترونية؟ وما أنواعها؟
- ما أسباب انتشارها؟ وما معايير اختيار الألعاب الإلكترونية؟
- ما أهم الألعاب الإلكترونية؟
- ما أضرار وفوائد الألعاب الإلكترونية؟
- كيف يمكن تفادي أخطار الألعاب الإلكترونية؟
- هل يمكن تعريب وأسلمة الألعاب الإلكترونية؟

مشكلات الدراسة:

صِيغت مشكلة الدراسة في التساؤل الرئيس التالي:

ما أضرار وفوائد الألعاب الإلكترونية؟ وكيف يمكن تفادي أخطار الألعاب الإلكترونية؟

ومن خلال الإجابة على هذا التساؤل الرئيس تتم الإجابة أيضًا عن التساؤلات الفرعية المنبثقة عنه، وهي:



- ما تعريف الألعاب الإلكترونية؟ وما أشهر أنواعها؟
- ما أسباب انتشارها؟ وما معايير اختيار الألعاب الإلكترونية؟
- ما أهم الألعاب الإلكترونية؟
- هل يمكن تعريب وأسلمة الألعاب الإلكترونية؟

الفهرس

التمهيد

تاريخ الألعاب الإلكترونية

يعود تاريخ ألعاب الفيديو إلى سنة ١٩٤٧م، حينما اخترع البروفسور الأمريكي توماس ت. جولد سميث الابن لعبةً أطلق عليها «أداة أنبوب الأشعة المهبطية المسلية».

بينما شهد العقد التالي اختراع عدة ألعاب بسيطة مثل: نيمرود (سنة ١٩٥١م) في بريطانيا، وOXO (سنة ١٩٥٢م) بواسطة البروفسور البريطاني ألكساندر س. دوغلاس، وتنس فور تو (سنة ١٩٥٨م)، ولعبة سبيسوور (سنة ١٩٦١م) بواسطة معهد ماساتشوستس للتقنية.

أول لعبة اختُرِعت لغرض تجاري هي لعبة الآركيد «كمبيوتر سبيس» سنة ١٩٧١م، وقد كانت تعمل عن طريق وضع القطعة النقدية كما في بعض أجهزة الآركيد الحالية. واحتوت على شاشة تلفزيون بدون ألوان.

وفي نهاية الستينيات ابتكر المخترع الأمريكي ذو الأصول الألمانية رالف ه. باير أول جهاز ألعاب فيديو ماغنافوكس أوديسي الذي أطلق في سنة ١٩٧٢م، وكان أول جهاز ألعاب فيديو يتصل بالتلفزيون لعرض الصور.

في عام ١٩٧٢م أيضًا ظهرت شركة أتاري في سوق الألعاب الإلكترونية من خلال جهازها (بونج)، وهو أول جهاز ألعاب إلكتروني يحقق نجاحًا على المستوى التجاري.

من العجيب أن مؤسس شركة أتاري «نولان بوش نيل» هو نفسه المخترع الذي صمّم جهاز الألعاب الإلكترونية الأول (كمبيوتر

الفهرس

سباس) بعد أن ترك شركة نوتنج.

أجهزة الألعاب الإلكترونية الأولى لم يكن بها معالج"Processor" كما هو الحال في الأجهزة التي نستعملها اليوم، ولكن كان بها كارت إلكتروني يحتوي على بضعة عشرات من الترانزستورات فقط. هذه الأجهزة كانت إمكانياتها محدودة للغاية، ولم يكن بقدرتها أن تعرض أكثر من بعض الأشكال الهندسية البسيطة التي تُعرَض على شاشات التليفزيون.

في عام ١٩٧٥م أنتجت شركة أتاري جهاز تليفزيون يتم استخدامه مع جهاز)بونج) للألعاب الإلكترونية الذي تنتجه نفس الشركة، كما طرحت شركة أتاري في عام ١٩٧٧م تكنولوجيا جديدة تسمى «Video" Computer System CVS»، والتي تستخدم شرائط ممغنطة "Cartridge Tape" » مخزّن عليها الألعاب الإلكترونية؛ بحيث يستطيع المستخدِم أن يقوم بتغيير الشريط إذا أراد استخدام لعبة إلكترونية أخرى، هذا الجهاز أطلق عليه ٢٦٠٠، وكان جهازًا متقدمًا وفقًا لمعايير هذه الفترة الزمنية، وكان يتكون من الوحدات التالية: معالج بسيط MOS 6502، شريحة شاشة تسمى (ستيلا) تنظّم التعامل مع الأشكال التي تُعرَض على شاشة التليفزيون، ذاكرة إلكترونية سعتها ١٢٨ بايت فقط، شريحة ذاكرة ROM سعتها ٤ كيلوبايت.

وهذه المكونات يتم تثبيتها على كارت إلكتروني بسيط به منفذ Port يتصل بعصا الألعاب Joystick، كما يوجد بالكارت أيضًا منفذ يتم تثبيت الشرائط الممغنطة به، وكذلك وحدة لتوصيل التيار الكهربائي ومنفذ للكابل الذي يتصل بجهاز التليفزيون.

أما البرامج التي تقوم بتشغيل الألعاب الإلكترونية المخزنة بالشرائط فتوجد بشريحة الذاكرة الإلكترونية ROM التي تبدأ في

العمل بمجرد تركيب الشريط الممغنط في جهاز الألعاب.

تطور آخر كبير حدث في عام ١٩٨٥م من خلال شركة (ننتاندو)؛ حيث تغير كل شيء، فقدمت الشركة ثلاثة اختراعات مذهلة، وهي: وحدة للتحكم في الصور التي تظهر على الشاشة Pad Controller لتكون بديلة عن عصا الألعاب Joystick، تطوير المكونات الإلكترونية للجهاز، ومع ذلك استطاعت بيعها بأسعار تناسب المستخدم المنزلي، كذلك تطوير في مستوى الألعاب الإلكترونية؛ بحيث لم تصبح مجرد أشكال هندسية بسيطة متحركة.

أجهزة الألعاب الإلكترونية المنزلية الحديثة تتكون من وحدات الحاسب التالية:

١- **وحدة تشغيل الجهاز:** وهي الوحدة التي يتعامل معها المستخدم لكي يستطيع التحكم في اللعبة التي تظهر على الشاشة، ويحرك الشخصيات التي تظهر بها، هذه الوحدة قد تكون عصا الألعاب joysticks كما كان الحال في الألعاب القديمة، أو وحدات جديدة للتحكم، مثل عجلة قيادة السيارات، وغيرها من الوحدات الحديثة الأكثر تطورًا .

٢- **معالج** CPU : وهو المسئول عن تنفيذ الأوامر التي توجد في برنامج الألعاب.

٣- **ذاكرة إلكترونية** RAM : عندما نطلب تشغيل أحد الألعاب، فإن اللعبة التي اخترناها تنتقل من وحدة التخزين المخزنة عليها مثل الشريط الممغنط أو الأسطوانة المرنة Floppy أو الأسطوانات المدمجة CD إلى الذاكرة الإلكترونية للجهاز؛ لكي يتمكن من تشغيلها، ونقل الأوامر الخاصة باللعبة إلى المعالج لتنفيذها .

٤- **نظام للتشغيل** "Software kernel" : لا بد من وجود نظام داخل

الفهرس

جهاز الألعاب الإلكترونية يتحكم في تشــغيل الجهاز وينقل البيانات إلى الوحدات الخارجية المتصلة به مثل الشاشة والسماعات ووحدة التحكــم. هــذا النظام يتشــابه في طريقة عمله مع نظم التشــغيل المستخدمة على الحاسبات الشخصية مثل نظم النوافذ.

٥- وسائط إلكترونية تخزّن عليها الألعاب "Storage medium for games" : ومن أشهر هذه الوسائط الآن شرائط الذاكرة الإلكترونية "ROM-based cartridges"، والأسطوانات المدمجة CD، وأجهزة الألعاب الإلكترونية الحديثة مثل "Play Station 2" يوجد بها وحدة أسطوانات DVD.

٦- **مخرج للاتصال بالشاشة** Video output: وهو المخرج الذي يصل جهاز الألعاب الإلكترونية إما بجهاز التليفزيون أو بشاشة الحاسب الشــخصي، ويتم من خلاله إرســال صور اللعبة التي ستظهر على الشاشــة. جدير بالذكر أن أجهزة الألعاب الإلكترونية الحديثة بها معالج خــاص بالصور لعــرض الألعاب المصممة بصور مجســمة ثلاثية الأبعاد.

٧- **مخرج للاتصال بالسماعات** "Audio out put": وهو المَخْرَج الذي يتم من خلاله بــثّ الصوت الخاص باللعبة. يمكن لهذا المخرج أن يبث الصوت المجســم بنظام دولبي؛ لكي يعطي المؤثرات الصوتية التي تحتاجها الألعاب الحديثة.

٨- **وحدة كهرباء** "Power supply": وهي الوحدة المسـئولة عن إمداد جهاز الألعاب الإلكترونية بالتيار الكهربائي، ووفقًا للقوة التي تحتاجها كل وحدة إلكترونية موجودة بالجهاز.

ومــن هنا فإن أجهزة الألعــاب تمثل أحدث ما توصل له العلم في مجــال الحاســبات الإلكترونية، لكنها لا تســتطيع أن تعمل دون أن نوفر برامج الألعاب الإلكترونية التي تعمل عليها.

الفهرس

وبرامج الألعاب الإلكترونية الحديثة بها درجة عالية من التفاعل بين اللاعب وبين اللعبة الإلكترونية على الحاسب، من خلال تعاملها مع النظام العصبي للاعب واليدين والعينين والأذن.

ونظرًا لأن الألعاب الإلكترونية أصبحت أكثر تعقيدًا، فهي بالتالي تحتاج إلى مساحة تخزينية أكبر، فلم تعد تكفيها سعة الأسطوانة المدمجة CD التي تزيد سعتها عن ٧٠٠ ميجابايت، لذا أصبحت الألعاب تخزن على أسطوانات DVD سعتها ٤٥٠٠ ميجابايت[(١)].

لقد انتشرت الأجهزة الإلكترونية الممتلئة بالألعاب المتنوعة في كثير من المنازل، وازداد عدد المستخدمين لها، وتعتمد هذه الألعاب على سرعة الانتباه، والتركيز والتفكير، وهي تُلْعَب في أي وقت، ولا تحتاج في كثير من الأحيان لأكثر من شخص، إلى جانب سهولة حملها وأسعارها المناسبة، كما انتشرت محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب بشكل كبير بمختلف أشكالها، وأحجامها، وأنواعها، وقابل هذا الانتشار طلب متزايد مِن قِبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب في المنازل أو الذهاب إلى مراكز الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب الأطفال والمراهقين؛ حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم.

وفي ظل غياب مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب، وعدم الوعي بمخاطر ذلك، أدى إلى تسرب ألعاب وبرامج هدّامة تروّج لأفكار وعادات تتعارض مع تعاليم الدين، وعادات وتقاليد المجتمع، وتهدد الانتماء للوطن[(٢)].

---

(١) ما هي الألعاب الإلكترونية، منتديات قناة سمسم الفضائية، على الرابط التالي: http://www.semsem.tv/vb/showthread.php?t=2230

(٢) إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية ومخاطره، على الرابط التالي: http://www.tebyan.net/society/kidsworld/2011/2/17/156357.html

الفهرس

ويلاحــظ الذين يقتنــون ألعاب الفيديو أن مراحــل تطويرها قد تعدّت حدود بناء أدوات التسلية العادية؛ إذ أصبحت صناعةً تنافس صناعة الأفلام السينمائية، وتستهدف ذات الجمهور العالمي.

ومـمــا يؤكد ذلك هــو تحويل العديد من ألعاب البلاي ستيشــن إلــى أفلام تُعرَض في صالات الســينما، يلعــب أدوار البطولة فيها ممثلون محترفون؛ كما فعلت الممثلة (أنجلينا جولي) حين جسَّدت شــخصية (لارا كروفت) البطلة الخارقة التي تتمتع بالدهاء والقوة في (توم رايدر).

الفصل الأول

تعريف وأقسام الألعاب الإلكترونية

الفهرس

الفصل الأول

تعريف وأقسام الألعاب الإلكترونية

تعريف اللعبة الإلكترونية:

تعرف اللعبة الإلكترونية بأنها : برنامج حاسب آلي يُكتب بإحدى لغات البرمجة (مثل لغة سي أو فيجوال بيسك)، وهذا البرنامج إما أن يعمل على الحاسب الشخصي العادي أو على جهاز ألعاب محدد مثل البلاي ستيشن أو إكس بوكس، على سبيل المثال.

تختلف درجة صعوبة اللعبة الإلكترونية، فقد تكون بسيطة كأن تعرض مربعًا تتحرك داخله كرة صغيرة، أو لعبة كرة طاولة، وقد تكون في غاية التعقيد والصعوبة، مثل الألعاب الإلكترونية الحديثة التي تعرض الصور المجسمة، وتحرك على الشاشة عشرات من الشخصيات والطائرات والصواريخ في وقتٍ واحد، وكذلك الألعاب ثلاثية الأبعاد.

كما أن الألعاب الحديثة تستطيع عرض ملايين الألوان بدرجات مختلفة، وبها مؤثرات صوتية لا تقل كفاءة عن تلك التي نسمعها في الأفلام السينمائية الحديثة.

أقسام الألعاب الإلكترونية:

تختلف أسماء الألعاب الإلكترونية وتتنوع، لكنها تنتظم بحسب الجهاز المستخدَم لتشغيلها في ثلاثة أقسام:

١- ألعاب الفيديو.

٢- ألعاب البلاي ستيشن Play station

٣- ألعاب الكمبيوتر.

١- ألعاب الفيديو:

لعبة الفيديو هي وسيلة إعلامية خاصة تتفق مع باقي الوسائل السمعية والبصرية بأن المستخدم يتفاعل معها بشكل ذهني، وتتميز عن هذه الوسائل بأن المستخدم يتفاعل معها أيضًا بشكل جسماني (عن طريق اليدين)، وبالتالي فهي تفرض على المستخدم مستوى أعلى من التركيز، واللعبة الإلكترونية في ظاهرها وسيلة تسلية، لكنها كأي وسيلة إعلامية أخرى تحمل بين طياتها ثقافة مصمّميها وأفكارهم ومعتقداتهم، كما يمكن استخدامها كوسيلة لتقديم محاكاة حقيقية للواقع.

ولعبة الفيديو عبارة عن ملف وسائط متعددة، يتضمن غالبًا صورًا، وأصواتًا، وعروضًا، مع مزيج خاص من الرسومات واللقطات التي تعطي للمستخدم الإحساس بالأماكن والعقبات والأعداء.. إلخ، بالإضافة إلى القدرة على الاستجابة لأوامر معينة من المستخدم، مما يعطي للمستخدم قدرًا خاصًا من المتعة والتحدّي، بمعنى آخر لعبة الفيديو تمثل خلاصة تضافر الوسائل السمعية والبصرية.

وهي توجد على أقراص مضغوطة محمّلة بالبرامج المتنوعة؛ حيث يُخصص لكل قرص لعبة واحدة بعدة مراحل، تختلف في عددها ووقتها من شريط لآخر، وتعمل هذه الأقراص على أجهزة كمبيوتر صغيرة مخصصة للألعاب بصورة تلفزيونية، كما يمكن تشغيل بعض هذه الألعاب على أجهزة الحاسوب الشخصية.

أنواع الألعاب الإلكترونية من حيث الأجهزة:

يوجد عدة أنواع من الأجهزة من أشهرها مبيعًا وانتشارًا جهاز (البلاي ستيشن) الذي بلغت مبيعاته أكثر من ٢٠٠ مليون جهاز حول

العالم، وجهاز (الإكس بوكس)، ويأتي بعد ذلك الأقراص التي تعمل على الجهاز الشخصي، وجهاز (ننتيدو) و(الجيم بوي) وغيرها، ولكل جهاز من هذه الأجهزة نوع من الأشرطة تختلف في الشكل، ولكنها غالبًا تتفق في المضمون.

تختلف مضامين ومواضيع هذه الأشرطة، وغالبًا ما تكون مضامين هذه الأشرطة مستقاة من أفلام غربية، أو ممثلين ومغنين، أو أحداث معينة من حروب، ونحوها، وبالتالي يكون داخل الشريط من ضمن خيارات اللعبة عرض لبعض المقاطع من الفيلم أو الأغاني المصمم عليها الشريط، أو تُعرَض هذه المقاطع من الفيلم بين المراحل، وتتفاوت عدد هذه المقاطع ومدتها من شريط لآخر.

ويمكن تقسيم المحتوى العام للأشرطة كما يلي:

١- أشرطة الحروب.

٢- أشرطة الرياضة بجميع أنواعها.

٣- أشرطة المغامرات.

٤- المصارعات والقتال.

٥- أشرطة المهمات.

٦- أشرطة تعليم الموسيقى والحب والرقص.

يتم تحديد الفئات العمرية لكل شريط على غلاف كل شريط، وفي الجهة اليسرى السفلية تُوضع علامة تدل على أن هذا الشريط صالح لفئة عمرية محددة (وفق الجدول المرفق)، وكذلك تدل هذه العلامة على ما يحتويه الشريط من مقاطع من عنف أو جنس، أو شرب مسكر، ونحو ذلك، ولا يُسمح ببدء توزيع هذا الشريط وبيعه حتى يُمَرّر على ما يسمى بـ(هيئة تقييم البرامج الترفيهية) بأمريكا، فيُعْطَى العلامة المخصصة له وفقًا لما يحتويه، ومن

ثَـم فلا يُسْـمَح ببيع أي شـريط لمن هـم أقل من العمـر المحدد علـى الغلاف، ووُضعت علـى ذلك غرامات ماليـة وعقوبات تصل للسجن والتغريم بالمال، وإغلاق المحل في حال ثبوت مخالفة هذه التعليمات.

كمـا توجد مجلات دورية متخصصة فـي ألعاب الفيديو، تحتوي على تعريف بالألعاب الجديدة، وكلمات سر تزيد من قدرات ألعاب معينـة، وكذلـك أخبار الألعاب، وما سـيأتي من جديـد، ويُوزع مع بعض هذه المجلات أسـطوانة (CD) تحتـوي على مقاطع لألعاب متعددة على سبيل الدعاية.

وإن مـن الغريـب جدًّا أن نجـد بعض الجرائد المشـهورة داخل المملكـة مثل جريدة الجزيرة تعلن أسـبوعيًّا فـي ملحقها (العالم الرقمي) أخبارًا ودعاية لبعض الأشـرطة التي تُعتبر من الأشـرطة المخِلّة بالعقيدة والأخلاق، فمثلاً نشـرت هذه الجريدة في ملحقها العدد رقم (١٣٤) دعاية لشـريط (First to Fight) الذي يحث على قتل المسـلمين، والغريـب أن جريدة الرياض نشـرت تحذيرًا من الشريط نفسه في العدد رقم (١٤٠٢٥)!!

وكذلك توجد عدة مواقع متخصصة على شـبكة الإنترنت باللغة العربيـة تهتم بهذه الألعـاب؛ يتداول فيها المهتمون ما يختص بهذه الألعاب، من جديد أجهزة، وألعاب، وغير ذلك، عبر منتديات مقسمة ومنظمة، وبنظرة سـريعة إلى هذه المنتديات يتبين افتتان كثير من الناس، على اختلاف أعمارهم وأجناسهم، بهذه الألعاب؛ حيث تجد التتبع والاسـتقصاء الدائم، وكتابة المواضيع المطولة لشـرح لعبة واحدة، والتشاور، وتبادل الخبرات والأسرار، وغير ذلك.

من أبرز أسباب انتشار الألعاب بشكل كبير (نَسْخ الأشرطة)؛ حيث إن غالب المحلات الموجودة حاليًا بالسوق قائمة على النسخ، بل لا توجد الأشرطة الأصلية إلا في محلات معينة ومعروفة، ويرجع ذلك إلى ارتفاع سعرها؛ حيث يتراوح سعر الشريط الأصلي الواحد من ١٠٠ إلى ٣٥٠ ريالاً، بينما المنسوخ لنفس اللعبة تمامًا من ٥ إلى ١٠ ريالات، ولا شك أن ذلك يساهم في سرعة تبديل المستخدِم للعبة سريعًا، وشراء كل جديد مباشرة، إضافة إلى أن ذلك ممنوع نظامًا، حتى وإن كان محتوى هذه الأشرطة مباحًا، ولا يحتوي على محظورات شرعية.

كما أن للنُّساخ دورًا آخر يجعل الإقبال على أشرطتهم أكثر، وهو تعديل محتوى الشريط؛ بحيث تجد اللاعبين يتكلمون اللغة العربية، أو يضيفون أغاني عربية، وكذلك إضافة قدرات أعلى للعبة (أسلحة لا تنتهي)، (لا يتأثر اللاعب بالرصاص)، ونحوها.

كما يساهم النُّساخ بتزوير غلاف الشريط إذا كان عليه مخالفة صريحة وواضحة، فمثلاً يتم تبديل الصور التي تدل على الإباحية من غلاف الشريط إلى صور عادية، من دون طمس ذلك في محتوى الشريط؛ لتضليل المراقبين وأولياء الأمور عند إدخال هذه الألعاب للسوق أو للمنزل، وكذلك تغيير العلامة العمرية الموجودة على غلاف الشريط (التي سبق الإشارة إليها سابقًا)، لتصبح صالحة لكل الناس، فلا يحصر بيع هذا الشريط لفئة عمرية محددة.

ومن وجهة نظر نظامية؛ فهذا يخالف حقوق الملكية الفكرية التي تلتزم بها الدولة من اتفاقيات ومواثيق دولية[1].

---

(١)أطفالنا وألعاب «الجيمز».. المخاطر والسلبيات، على الرابط التالي: http://www.azizbellah.com/home/article/198.html

الفهرس

٢- ألعاب البلاي ستيشن:

البلاي ستيشن جهاز كمبيوتر صغير مخصص للألعاب بصورة تليفزيونية، ويستخدم الأقراص المضغوطة المحملة بالبرامج المتنوعة؛ حيث يخصص كل قرص للعبة واحدة بمرحلة واحدة أو بعدة مراحل، وقد جذبت هذه اللعبة قطاعًا واسعًا من الأطفال، بل والمراهقين على المستوى العالمي؛ لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية، وتوظيفها لعدد كبير من الفنيين المهرة في إنتاج ألعاب مشوقة ومثيرة.

وهذه اللعبة تشغل بجهاز مخصص يسمى جهاز البلاي ستيشن (Play station)، وجهاز الإكس بوكس (XBOX360ELIT)، وجهاز (Nintendo)، والجيم بوي (GAME BOY) وغيرها، وبعضها يمكن أن يعمل على جهاز الحاسوب الشخصي، ولكل جهاز من هذه الأجهزة نوع خاص من الأشرطة تختلف في الشكل عن الأخرى.

وهي أكثر الألعاب انتشارًا، حتى انتشرت هذه اللعبة بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام، والمجتمعات الخليجية منها بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الخليج من هذه اللعبة، بل وأصبحت جزءًا من غرفة الطفل، كما ملأت -بصورة كبيرة- الشوارع والمحلات، فبائعو المحلات إلى جانب بضائعهم التي يبيعونها نجدهم يعرضون جهاز بلاي ستيشن أو أكثر ليلعب عليه الأطفال، بل والكبار أيضًا.

٣- ألعاب الكمبيوتر:

المقصود بها الألعاب التي توضع على الأقراص المضغوطة، سواء أقراص DVD أو الأقراص العادية التي تعمل على جميع أنواع الحاسوب، كما يمكن تحميلها على ذاكرة الحاسوب، واللعب بها،

الفهرس

مــن غير إضافة أجهزة أخرى، وإن اختلف نوع الجهاز المســتخدَم لتشــغيلها، فهي تتفق جميعها من حيث المضمون، ومن أشهر هذه الألعاب:

١- حرامي السياراتGrand Theft Auto Vice City
٢- بي أم أكس أكس أكس أكسBMXXXX
٣- جراند بريكس D1 Grand Prix
٤- كريستي دومينز Crusty Demons
٥- توكا ريس درايفر TOCA Race Driver
٦- هيتمن (عدة أجزاء)Hitman
٧- فيفتي سنت 50 Cent : Bulletproof
٨- جكلي هايدي Jekyll & Hyde
٩- في أي بيV.I.P
١٠- سيبسونس سكات بوردنق Simpsons Skateboarding
١١- جت أكس 20 Jet X 20
١٢- كولسبت Cuidcept

هذه أســماء بعض الألعاب وســوف نتناول بــإذن الله في الفصل الرابع شرحها بالتفصيل.

الفهرس

الفصل الثاني

أنواع ومعايير اختيار الألعاب الإلكترونية

الفهرس

الفصل الثاني

أنواع ومعايير اختيار الألعاب الإلكترونية

تختلف أنواع الألعاب الإلكترونية، فمنها ألعاب المنصات، والمغامرة، والآر بي جي (RPG)، وألعاب تصويب المنظور الأول (FPS)، وألعاب تصويب المنظور الثالث، والرياضة، والسباقات، والتصويب الفضائي، والقتال، والأكشن، والألغاز، والمحاكاة، وألعاب الأدوار، والألعاب الإستراتيجية (RTS)، هذا بالإضافة إلى ألعاب الويب التي تُلْعَب عبر الإنترنت، وهي غالبًا ألعاب جماعية، وتسمى MMORPG؛ حيث يلعبها في نفس الوقت عدد كبير من اللاعبين من مختلف المناطق[1].

أنواع الألعاب الإلكترونية:

تُصَنَّف ألعاب الفيديو حسب طريقة اللعب، والتفاعل مع اللعبة، وليس بناءً على الاختلافات الرسومية أو السردية، نوع لعبة الفيديو يُعرَف بمجموعة تحديات لنظام اللعب، فتُصَنَّف الألعاب بغضّ النظر عن وضعية اللعب أو العالم الذي تجري فيه اللعبة، فمثلاً: لعبة الأكشن تبقى لعبة أكشن، ولا يهم إذا وقعت في عالم الخيال أو في الفضاء الخارجي.

ويمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي:

١- ألعاب الحركة أو الأكشن:

وجميعها تشابه ألعاب الفيديو، وهي تتطلب من اللاعب الحركة السريعة، وغالبًا ترتبط بالقتال:

---

(١)ويكيبيديا، الموسوعة الحرة، http://ar.wikipedia.org

الفهرس

من أمثلتها:

بيتم أب (Beat’em Up):

ألعـاب البيتـم أب تركز على مقاتلة اللاعـب للعديد من الأعداء مـن خلال اللكم أو الركل، أو باسـتخدام السـيوف كما في ألعاب الهـاك آنـد سـلاش (Hack& Slash) في العديد مـن المراحل أو المناطق، الهدف غالبًا هو قتل جميع الأعداء في المنطقة، ومن ثَم هزيمة زعيمهم، أو المرور على طول المنطقة المليئة بالأعداء حتى الوصول لنهايتها (Final Fight).

القتال (Fighting):

ألعاب القتـال عبارة عن مقاتلة لاعب ضد لاعب في مكان معين ولمدة معينة، وفيها يقوم اللاعبان بالضربات البدنية السريعة، وفي وقت قصير (غالبًا دقيقة أو أقل) يحصل اللاعب الذي حقّق ضررًا أكبـر ضد اللاعب الآخر وقضى عليه على نقطة تدل على أنه فاز فـي الدور. تتطلـب الكثير من ألعاب القتال الفـوز في دورين لكي يواصل اللاعب اللعبة. من أشـهر ألعاب هذا النوع سـتريت فايتر (Street Fighter).

المنصات (Platform):

ألعاب المنصات هي نوع من ألعاب الأكشن؛ تركز على القفز بين المنصات وتفادي السقوط، وتشتمل أحيانًا على التسلق والتصويب، معظم شـخصيات ألعـاب المنصـات كرتونية، ومن أشـهر ألعاب المنصات القنفذ سونيك (Sonic).

تصويب منظور الشخص الأول (First-Person Shooter) (FPS):

هـي ألعاب الأكشـن التـي تركز على القتل بواسـطة الأسـلحة، وخصوصًا المسدسـات، يتحكم اللاعب بشخصية واحدة بواسطة المنظور الأول؛ حيث لا يرى من اللاعب سـوى يده وسـلاحه. من

أشــهر ألعاب هــذا النوع دوم (Doom) وكــول أوف ديوتي (Call Of Duty).

تصويب المسدس الخفيف (Light Gun Shooter):

هي ألعاب تصويب، ولكن بخلاف تصويب المنظور الأول، لا يمكن للاعــب التجول بنفســه، بل الهدف هو تحريك المؤشــر أو توجيه المســدس نحو العدو وقتله، لكي يتقدم اللاعب في اللعبة. يفضل في هذا النوع من الألعاب اســتخدام المسدس الخفيف عوضًا عن أداة التحكــم؛ حيث يكون توجيه المســدس نحو شاشــة التلفزيون أسهل. من أشهر وأقدم ألعاب هذا النوع دك هنت (Duck Hunt).

شوتم أب (Shoot'em Up):

في ألعاب الشــوتم أب يتم التحكم بمركبة فضائية، أو بشخصية خياليــة طائرة؛ حيث يتــم تفجير المركبات الأخــرى أو الأغراض المتناثرة في المراحل، ســتار فوكس (Star Fox) من أشــهر ألعاب هذا النوع.

التصويب التكتيكي (Tactical Shooter):

ألعــاب التصويب التكتيكي هي مشــابهة لألعــاب تصويب منظور الشــخص الأول مــن حيث طريقــة اللعب، ولكــن الاختلاف هو أن الهــدف في ألعــاب التصويــب التكتيكي ليس القضــاء على جميع الأعــداء، بل التخطيط والعمل مــع فريق آخر للقيام بعملية معينة. لعل من أشــهر ألعاب هذا النوع توم كلانســيز جوست ركون (Tom Clancy's Ghost Recon).

تصويب منظور الشخص الثالث(Third-Person Shooter) :

ألعاب تصويب منظور الشخص الثالث مشابهة كثيرًا للمنظور الأول، الاختلاف الرئيس هو وضع الكاميرا بحيث في المنظور الثالث يمكن مشاهدة جسد اللاعب وما يحيط به، من الأمثلة على هذا النوع غراند ثفت أوتو (Grand Theft Auto).

٢- ألعاب المغامرات:

أغلب هذه الألعاب معتمدة على حل الألغاز، واستكشاف البيئة المحيطة، وهي ألعاب تركّز على عنصر المغامرة والاستكشاف، وغالبًا ما تكون خالية من القتال، ومن أنواعها:

الروايات المرئية (Visual Novel):

وهذا النوع من الألعاب سائد بشكل أساس في اليابان، ولكن تم تصدير عدد من الألعاب خارجها، وهي عبارة عن مغامرات رسومية متأثرة بفن الأنمي، ومن بينها ألعاب محاكاة المواعدة (Dating Sim)، ويمكن للاعب التحرك ومخاطبة الشخصيات، عندما يخاطب اللاعب شخصية ما فإن صورة هذه الشخصية تظهر كبيرة في وسط الشاشة، ويظهر مربع الحديث في الأسفل، من أشهر ألعاب الروايات المرئية التي صدرت لخارج اليابان لعبة أيس أتورني (Ace Attorney).

الفيلم التفاعلي (Interactive Movie):

الفيلم التفاعلي يحتوي على مقاطع مسجلة مسبقًا، ولكن يمكن للاعب اختيار بعض الأمور. على سبيل المثال حينما تصبح الشخصية الرئيسة في خطر، يمكن للاعب أن يقرر ما إذا كان عليه الهروب أو استخدام السلاح، كلا الاختيارين يتبعهما مشهد مسجل من قبل، من أشهر ألعاب هذا النوع (Dragon’s Lair).

الفهرس

٣- ألعاب تحاكي وسائل النقل:

هــذه الألعاب تعتمد على تحقيــق هدف معين، وتعتمد على نمط اللعب البســيط القابل للإدمان، وهي تتيح للاعب التحكم بمختلف وسائل النقل، مثل الطائرات والسيارات:

الطيران(Flight) :

في ألعاب محاكاة الطيران يتحكم اللاعب بطائرة مدنية أو حربية مــن الداخل، وفي ألعاب محــاكاة الطائرات الحربية، يقوم اللاعب أيضًا بالتصويب والمشــاركة في الصراع أيضًا، بينما في الطائرات المدنية يقوم اللاعب فقط بالتجول والتحليق، أشهر ألعاب الطيران هي مايكروسوفت فلايت سيميولتر.

التسابق (Racing):

أنواع ألعاب التسابق الفرعية عديدة، وفيها يقود اللاعب المركبة في مضمار ضد المتسابقين الآخرين، من الأنواع الفرعية: السيارات الرياضية، الدراجات النارية، إندي كار، ناسـكار، فورمولا، الكارت، من أشهر ألعاب السيارات لعبة غران تورزمو(Gran Turismo).

الطيران الفضائي (Space Flight):

في هذا النوع يتم التحكم بمركبة للطيران في الفضاء الخارجي؛ حيث تختلف القواعــد الفيزيائية عن كوكب الأرض، فتكون طريقة الطيــران مختلفــة، لعبة إليــت (Elite) مثال على ألعــاب الطيران الفضائي.

القطارات (Train):

ألعــاب القطــارات تحاكــي المركبــات والبيئــات المتعلقــة بخطــوط ســكك الحديــد، مــن أشــهر ألعــاب هــذا النــوع (Microsoft Train Simulator).

صراع المركبات (Vehicular Combat):

في ألعاب صراع المركبات، بالإضافة إلى التسابق، يحتاج اللاعب إلى استخدام الأسلحة؛ لكي يعرقل أو يقضي على الخصوم، تتيح معظم الألعاب مركبات مختلفة لكل منها نقطة قواها وضعفها، منها لعبة (Rock n' Roll Racing).

٤- ألعاب تمثيل الأدوار:

عادة ما تتضمن العديد من عناصر المغامرات والحركة، ويكون للبطل هدف يجب تحقيقه، وتسمى أيضًا آر بي جي، تشتمل على العديد من الأنواع الفرعية، وتحتوي ألعاب تمثيل الأدوار على قصة غالبًا ما تكون أطول من الأنواع الأخرى في عالم كبير يحتوي على المدن والمناطق الأخرى والتضاريس المختلفة، يقاتل المغامرون أنواعًا مختلفة من الوحوش، ابتداءً من الوحوش الأضعف، ومع حصول الشخصيات على النقاط يزداد مستواهم، ويتمكنوا من هزيمة الأعداء.

تمثيل الأدوار بأسلوب الحاسوب (Computer Role-Playing):

هو أحد أبرز أنواع ألعاب تمثيل الأدوار مخصصة غالبًا لجهاز الحاسوب، ولكن ليس بالضرورة أن تكون كذلك، تبدأ الألعاب بإنشاء اللاعبين، وتشمل على قصة غير خطية. وهذا النوع من ألعاب تمثيل الأدوار هو من تخصص شركات البرمجة الأمريكية والأوروبية، ومن أشهرها لعبة (The Elder Scrolls).

تمثيل الأدوار بأسلوب أنظمة الألعاب المنزلية (Console Role-Playing):

بخلاف النوع السابق فإن هذه الألعاب تحتوي على شخصيات ثابتة محددة من قبل، لكل منها تأثير مختلف على القصة الخطية، وهذا النوع يصدر أيضًا على الأجهزة المحمولة ونادرًا للحاسوب،

وهو من اختصاص شركات البرمجة اليابانية، من أشهر ألعاب هذا النوع فاينل فانتسي (Final Fantasy).

تمثيل الأدوار الأكشن (Action Role-Playing):

وهو نوع يمـزج بين عناصر ألعاب تمثيل الأدوار، وعناصر ألعاب الأكشـن، والاختلاف الرئيس بينهما هو طريقة قتال الأعداء؛ ففي تمثيل الأدوار الأكشـن يتم مهاجمة الأعداء بشـكل مشـابه لألعاب بيتم أب، بينما فـي ألعاب تمثيل الأدوار يقاتل اللاعب الأعداء في معارك منفصلـة. كينجدم هارتـس (Kingdom Hearts) مثال على ألعاب تمثيل الأدوار الأكشن.

روجلايك (Rougelike):

ألعـاب روجلايـك تعتبر مـن ألعـاب تمثيـل الأدوار، وتدور في الزنزانات العشـوائية التي تحتوي علـى الأعداء، والأدوات، وبعض الأمـور الأخرى مثل السُّـلّم الـذي يقود للطابق الأعلـى أو لخارج الزنزانة. من أقدم ألعاب روجلايك نت هاك (NetHack).

٥- ألعاب المحاكاة:

وتعتمـد تلـك الألعاب علـى تكوين تجـارب واقعية، مثـل ألعاب محـاكاة الطيـران... إلخ، وهي ألعاب يقوم فيهـا اللاعب بعمليات البناء والتوسـعة والإدارة للمجتمعات والمشـاريع الخيالية بواسطة ما هو متاح له من الموارد، ومن أشهرها:

بناء المدن (City-Building):

في هذا النوع يقوم اللاعب ببناء المدن ابتداءً من البنية التحتية ومـوارد الطعام والحماية، وتوفير مراكـز الصحة والرعاية وصولاً لإدارة اقتصاد المدينـة، والنجاح في اللعبة هو بناء مدينة متكاملة ليعيـش سـكانها برفاهية، بالإضافـة إلى توفير مـوارد اقتصادية

كبيرة. من ألعاب بناء المدن: سيم سيتي، آي بي إم سيتي ون.

محاكاة الحكومة (Government Simulation):

ألعاب محاكاة الحكومة، وكما يوحي الاسم تتيح للاعب التحكم بحكومة ما سياسيًّا لتحديد مصير البلد، أو لخوض الحروب ضد البلدان المجاورة.. بالانس أوف باور (Balance of Power) مثال على هذا النوع.

محاكاة تربية الحيوانات الأليفة (Pet-Raising Simulation):

هذا النوع يقوم اللاعب بتربية وتدريب والاهتمام بحيوان أليف رقمي، من أشهر ألعاب هذا النوع (Tamagotchi)، والمزرعة الحديثة.

٦- ألعاب الرياضة:

تتضمن أي لعبة مبنية على الواقع، وبعضها يسعى لمحاكاة جميع جوانب إحدى الرياضات، وهي ألعاب محاكية لمختلف الرياضات التقليدية، يقوم اللاعب بالتحكم برياضي واحد أو فريق كامل، أو يتكفل بالعمل الإداري للنادي.

من الألعاب الرياضية: فيفا، ومادن إن إف إل (Madden NFL) وهي لعبة كرة قدم أمريكية.

٧- الألعاب الإستراتيجية:

تتطلب من اللاعب حل المشاكل البسيطة والمعقدة، وعادة ما تجعل هذه الألعاب اللاعب في مقدمة جيش وتكون وظيفته إرشاد الآخرين، وهي تركز على حذر اللاعب ومهارته وتخطيطه لكي ينتصر، في معظم الألعاب توضع الكاميرا في موقع علوي لكي يتمكن اللاعب من مشاهدة مساحة كبيرة من الساحة، فيتحكم بوحدات جيشه لمهاجمة الخصم، تتدرج معظم الألعاب الإستراتيجية من

حيث الزمن إلى الوقت الحقيقي أو الأدوار المتعاقبة.

المدفعية (Artillery) :

هي ألعاب إستراتيجية مخصصة لفريقين أو ثلاثة، يستخدم كل فريق الدبابات لمقاتلة الفريق أو الفرق الأخرى، كل شخص له دور خاص لتحديد ما سيقوم به.. جن باوند (GunBound) مثال على هذا النوع.

الإستراتيجية في الوقت الحقيقي (Real-Time Strategy):

في هذا النوع تُعِدّ أطراف المعركة نفسها، وتهاجم الأطراف الأخرى في نفس الوقت، أي ليس لكل طرف دور خاص به، وعلى اللاعب تجميع الموارد وإعداد الجيش، ويكون مستعدًّا للدفاع عن نفسه ضد أي هجوم يحدث، وفي نفس الوقت يهجم على الخصوم.. من أشهر ألعاب هذا النوع (StarCraft).

التكتيك في الوقت الحقيقي (Real-Time Tactics):

وهو نوع مشابه لألعاب الإستراتيجية في الوقت الحقيقي، ولكنه لا يحتوي على إدارة الموارد والنقود والبناء، بل يركز على العمليات الحربية.. كلوز كومبات (Close Combat) مثال على هذا النوع.

الإستراتيجية المعتمدة على الأدوار (Turn-Based Strategy):

نوع مشابه لألعاب تمثيل الأدوار التكتيكية، ولكنه خالٍ من الكثير من عناصرها، مثل أهمية الشخصيات، ودورها في القصة، وأيضًا تشابه ألعاب الإستراتيجية في الوقت الحقيقي، ولكن لكل طرف دور خاص به لتحديد ما يرغب بالقيام به، مثل التقدم أو الهجوم.. أشهر هذه الألعاب (Heroes of Might and Magic).

٨- ألعاب الرعب:

تكون هذه الألعاب في قالب من الرعب، فكل الشخصيات في

اللعبة مخيفة، فيسعى اللاعب للقضاء عليها، وكما هو واضح من الاسم فإن هذا النوع من الألعاب يدمج عناصر ألعاب الأكشن مع المغامرات والاستكشاف وحل الألغاز.

رعب البقاء على قيد الحياة (Survival Horror):

هي ألعاب تدور أحداثها مثل قصص الرعب، تحاول إفزاع اللاعب في عدة مناسبات كما في أدب الرعب عن طريق الأجواء أو الموت أو ظهور الزومبي (Zombies) أو الدماء، وتحتوي الألعاب أيضًا على العديد من الألغاز بجانب الهجوم على الأعداء، غالبًا ما تكون ذخائر الأسلحة محدودة، مقارنة بألعاب الأكشن الأخرى.

أشهر ألعاب هذا النوع ريزدنت إيفل إضافة إلى سايلنت هيل[1].

---

(١) ويكيبيديا، الموسوعة الحرة، http://ar.wikipedia.org

الفهرس

المخالفات الشرعية في الألعاب الإلكترونية

السمة العامة للألعاب الإلكترونية، بكافة أنواعها، امتلاؤها بالمخالفات الشرعية، سواء العقدية، أو الأخلاقية، أو التشريعية، ويمكن تقسيم المخالفات الواردة **في هذه الأشرطة كالتالي:**

١- المخالفات العقدية والفكرية:

حيث يعرض في بعض الألعاب ما يلي:

١- تصوير آلهة (باطلة)، وكأنه نازل من السماء ذو جسم كبير وقامة عالية ولحية طويلة، ونحو ذلك، تعالى الله عما يقولون ويفعلون علوًّا كبيرًا.

٢- الحث على قتل المسلمين، فتجد أن المستهدَف بالقتل في اللعبة، ويشار إليه بأنه عدو ويجب قتله يردد الكلمات العربية، ويهتف (الله أكبر) ويتكلم عن الشهادة!!

٣- إطلاق الرصاص والقذائف على المساجد، وقتل من يحتمي بها.

٤- تمزيق الكتب الدينية التي يظهر على بعضها جليًّا اسم القرآن الكريم، أو رمي الكتب والمخطوطات العلمية والمشي عليها، وكل ذلك بتصوير دقيق ومحاكاة واضحة.

٥- وجود الصلبان في كثير من اللعب على غلاف الشريط، وداخل المنازل، وفي الشوارع وعلى الصدور، بل جُعل جمع الصليب والبحث عنه في بعض الألعاب زيادة في قوة اللاعب وطول بقائه.

٦- محبة الكفار، والتشبه بهم، وتعظيمهم، والتسمي بأسمائهم؛

حيث يُغرم كثير من اللاعبين بالشخصيات التي صممت اللعبة عليهم من مغنين ولاعبين، ونرى ذلك واضحًا جليًّا في مواقع الإنترنت التي تتكلم عن هذه الألعاب، بل إن بعض الألعاب تتيح للاعب أن يضع اسمه على الشخصية التي يلعب بها أثناء اللعبة، مع التقليد في لبس السلاسل وقصات الشعر وغير ذلك، وذلك منتشر في أغلب الألعاب.

وبنظرة سريعة مثلاً إلى لعبة كرة القدم التي تُعتبر من أقل الألعاب في المخالفات الشرعية، تجد أن ممارس اللعبة يستطيع أن يغيّر قصة شعر اللاعب إلى أكثر من ثلاثمائة وثمانين قَصة شعر ما بين قزع وحلقٍ لبعض الشعر، وإبقاءٍ لغيره، وكذلك لبس السلاسل، واختيار الرقصات والحركات عند تسجيل الهدف!!

٧- وجود الأصنام كصنم بوذا مثلاً، في عدد من الأشرطة، سواء كخلفية للعبة أو منظر في الطريق، أو تحفة في المنزل.

٨- تصوير العرب ورجال المقاومة بأنهم إرهابيون ومتخلفون، ويحاولون محاكاة ذلك بجعل اللاعبين يتكلمون اللغة العربية، ويلبسون اللباس العربي، ويصورون البيئة عربية (نخيل، صحراء) ونحو ذلك، وقد ورد في إحدى الألعاب تخصيص السعوديين بذلك.

٢- المخالفات الأخلاقية:

ويتمثل ذلك فيما يلي:

١- وجود العري في أكثر مراحل اللعب، وفي أغلب الأشرطة، سواءً كان ذلك من أصل اللعبة كأن تكون اللعبة لعبة حب، وعلاقات محرمة وإباحية، أو تكون الصور طارئة عليها، مثل إدخال صور النساء العاريات في سباق السيارات والدبابات، والدراجات، سواءً في بداية اللعبة أو بين المراحل، كما تحتوي بعض الأشرطة مقاطع

من الفيلم الذي صُمِّمت عليه اللعبة.

٢- انتشـــار البارات والمراقص على جنبات الطريق، منها ما هو مغلق، ومنها ما هو مفتوح، يستطيع اللاعب أن يدخل فيها، ويشاهد الخمور والعري والراقصات، ويرمي عليهن المال، بل ويمارس معهن فعل الفاحشة بشكل واضح جدًّا.

٣- الدعوة لتعاطي المخدرات من هيروين وحشـــيش وحقن بعدة أشـــكال وأنواع، والإيحاء باكتساب اللاعب القوة حين يتعاطى هذه الحبوب والمخدرات.

٤- إتاحة الفرصة للاعب التحكم بشـــكل الشـــخصية التي يريد أن يلعب بها، رجلاً كان أو امرأة، وتغيير كافة أجزاء الجسم (وجه، لون، صدر، ســـاقين، يدين، .. إلخ)، وكذلك الإكسسوارات، وأدوات التجميل، وقصات الشـــعر، والملابس الخارجيـــة، وحتى الملابس الداخلية للمرأة؟!

٥- ظهور صور حقيقية لنســـاء شبه عاريات، يقمن بالرقص بين المراحل كمكافئة للاعب على إتمامه للمرحلة أو المهمة.

٦- لعـــب القمار، وإلزام اللاعب بذلك في بعض الألعاب لتخطّي المراحل.

٧- الســـباب والشـــتائم السيئة بين الشـــخصيات في اللعبة أثناء اللعـــب، ســـواء بالكلمات المعروفـــة باللغة الإنجليزيـــة أو بالكلمات العربية.

٨- ظهور بعض الحركات الجنسية السيئة السوقية باليد والجسم في ثنايا اللعبة.

٣- المخالفات السلوكية:

تتضمن هذه الألعاب عددًا من الآثار السلوكية السيئة التي أكدتها عدة دراسات متخصصة قام بها عدد من المختصين، **ويتمثل ذلك فيما يلي:**

١- تنامي روح العنف والعداء وحب الانتقام والمشاجرات لدى اللاعب في حياته اليومية؛ حيث يظهر في كثير من الألعاب القتل بجميع أنواعه وأشكاله، وتقطيع الأجساد بشكل واضح بجميع الأسلحة.

٢- التهور في قيادة السيارات، والحث على التمرد على الأنظمة، وقطع الإشارات، والتفحيط، والهروب من الشرطة، بل وإطلاق النار عليهم، وكل ذلك يُعتبر في اللعبة من قوة اللاعب واحترافه، ومن ذلك ما كُتب على غلاف إحدى الألعاب (كن أنت الحرامي وحاول أن تقوم بإنجاز المهام المطلوبة بعيدًا عن عيون الشرطة).

٣- الدعوة إلى السرقة، سواء سرقة النقود، أو سرقة السيارات، وغيرها.

٤- دعوة إلى جميع الظواهر السيئة كالكتابة على الجدران، والتحرش بالنساء، وتدمير المحلات والزجاج، والضرب بلا سبب.

٥- تنامي روح العزلة لدى الطفل، وحب الانطواء؛ حيث لا يحتاج الطفل لمن يلعب معه؛ فهو يجلس الساعات الطوال أمام الشاشة بلا ملل أو كلل[١].

---

(١) أطفالنا وألعاب «الجيمز».. المخاطر والسلبيات، على الرابط التالي: http://www.azizbellah.com/home/article/198.html

الفهرس

معايير اختيار ألعاب تعليمية إلكترونية للأطفال[1]:

توجد بعض المعايير التي نستطيع عن طريقها اختيار اللعبة المناسبة للطفل، وذلك بوضع الضوابط التي بها نستطيع أن نحمي أطفالنا من أضرار هذه الألعاب، **ومن هذه المعايير ما يلي:**

١- أن يكون محتواها وثيق الصلة بأهداف بسيطة ومحددة؛ في شكل سلوكيات يمكن ملاحظتها وقياسها، ولا تصادم قيمنا وأخلاقنا وعقيدتنا.

٢- أن تخلو من الضرر للإنسان أو الحيوان، كالتحرش بين الديوك والكلاب والكباش.

٣- وألا تشغل عن الصلاة أو الفرائض أو واجبات الأوقات، مثل المذاكرة مثلاً، أو القيام بالعمل والتأثير على العلاقات الاجتماعية.

٤- أن يتمركز محتواها حول اهتمامات الأطفال وميولهم، ويشبع حاجاتهم ومطالبهم البيولوجية والنفسية.

٥- أن يراعي المحتوى المستوى العمري للطفل، وكذلك معدل نمو الأطفال.

٦- أن تكون أنشطته جديدة ومبتكرة؛ تنمّي روح الإبداع لدى الطفل.

٧- أن يؤكد على تعلم المفاهيم والمهارات الأولية والمبدئية، قبل تعلم الجديد منهما.

٨- أن تعرض اللعبة بطريقة شيقة، وتستخدم الأسئلة، والأمثلة، والمحاكاة، والدعابة، وغيرها.

٩- أن تقدم التغذية الراجعة مباشرة باعتبارها عاملاً أساسيًّا لزيادة الواقعية، وتخبر الطفل بخطئه في مسار اللعبة، وتوجّهه إلى

---

(١) Play station game وأطفالنا، وحدة المعرفة «A unit of knowledge"
knol http://0-knol.google.com.precise.petronas.com.my

الفهرس

الطريقة الصحيحة.

١٠- أن تستخدم المثيرات البصرية، كالصور، والأشكال، والرسوم، وتقدم المعاني بشكل ملموس، وتقدم الأشياء في شكل واقعي.

١١- سهولة استخدام اللعبة؛ من حيث تشغيلها من قِبل الطفل، وإمكانية دخوله وخروجه من البرنامج بسرعة وسهولة، وأن تكون الأيقونات والصور كبيرة وواضحة يختار منها الطفل بسهولة وسرعة.

١٢- لا بد أن تحقق البرمجية التعليمية الأهداف التربوية والتعليمية، وتدعم المنهج بطرق مباشرة أو غير مباشرة.

الفصل الثالث

أهم الشركات المنتجة للألعاب الإلكترونية

الفهرس

الفصل الثالث

أهم الشركات المنتجة للألعاب الإلكترونية[1]

توجد شركات كثيرة تخصصت في إنتاج الألعاب الإلكترونية، وسوف نتطرق في الحديث عن بعضها على سبيل المثال، ومنها:

١- شركة كابكوم المحدودة : Capcom Company، Limited

CAPCOM®

هي شركة يابانية تأسست في ٣٠ مايو ١٩٧٩م كشركة متخصصة هدفها تطوير وتسويق الألعاب الإلكترونية بشكل عام، وكان المقر الرئيس لها في ماتسوبارا بأوساكا. واسم الشركة هو اختصار من اسمها الأصلي Japan Capsule Computers.

قامت الشركة بتطوير ونشر العديد من ألعاب الفيديو، ولعل أشهرهم ألعاب ميجا مان، وستريت فايتر، وريزدنت إيفل، وديفل ماي كراي.

كما أنتجت الشركة ألعابًا تناسب جميع الأعمار؛ حيث أشارت الشركة للألعاب التي تناسب الأشخاص الذين تبدأ أعمارهم من السادسة وما فوق بحرف E، وهو اختصار لكلمة Everyone، وبعض الألعاب التي كُتب عليها E هي ميجا مان، وميجا مان X، كما أشارت أيضًا للألعاب التي تناسب المراهقين بحرف الـ T وهو اختصار لـ

(1) - http://arab-gb.com/vb/archive/index.php/t-100888.html

Teen، كما أشــارت أيضًا للألعاب التي تناســب الأشــخاص الذين أعمارهم فوق الســابعة عشــرة بحرف الـM، وهو اختصار يشــير إلــى Mature، مثل لعبة سلســلة ريزدنت إيفل، ودواينو كرايســيس، وأونيموشا، وإيس أترني.

وإنتاج الشــركة قليل نســبيًا، وهي تنتج في العام لعبة أو اثنتين، ولكنها ألعاب مؤثرة.

أهم الألعاب التي أنتجتها هذه الشركة:

١- لعبة Devil may cry :

تدور عن بطل نصف إنسان ونصف شيطان، يدور في عالم الشر لمحاربة الشــياطين وتخليــص العالم من شــرورهم، وحمل الجزء الجديد شخصيتين تستطيع اللعب بهما Dante و Nero، ولكل منهما قدراته المختلفة وأسلحته الفتاكة.

٢- لعبة Dino Crisis:

لعبة تدور عن أبطال وجدوا أنفسهم مضطرين لمحاربة الكائنات العملاقــة (الديناصورات)، وذلك لتجــارب علمية معقدة قد تودي بحياة البشــر في النهاية، تحارب العديد من أشــكال الديناصورات الكبيرة والصغيرة والمرعبة.

٣- لعبة Lost Planet:

الأسطورة الجديدة لكابكوم التي دائمًا تقدم الجديد، وتدور حول البطــل الذي يحارب في كوكب الثلوج وحــوش افتراضية لها طابع الحشــرات، الأسلحة متنوعة كما أن البطل له مقدرة ركوب الآليات العملاقة ليحارب الوحوش ذات الحجم الكبير.

٤- لعبة Street Fighter:

وهي لعبة القتال الثانية عالميًا بعد Mideway لـ Mortal Kombat،

الفهرس

واللعبة القتالية الأولى لـ PCبعدما انتهى تطوير مورتال كومبات له عند الجزء الرابع.

٥- لعبة Resident Evil:

وهـي أخطر لعبة ليس فقط للـ PC ، ولكن لكل منصات الألعاب منـذ بداية هـذه الصناعة، فهـي تُوصَف بالعمـل المتكامل الفني الرفيـع، اللعبة التي حـاول الكثير مجاراتهـا وتقليدها، فباءت كل المحاولات بالفشل.

٢- شركة Ubisoft :



هي شـركة فرنسـية لإنتاج وتطوير الألعاب.. مكتبها الرئيس في مونتريال بفرنسا.

بدأت عندما أنشـأ خمسـة إخوة من عائلة «جوييلموت» شـركة «يوبيى سوفت» كناشر للألعاب في فرنسا، وذلك في عام ١٩٨٦م.

وبعد ذلك عقد «يوفيس جوييلموت» اتفاقًا مع كل من Electronic ArtsوSiera لنشر الألعاب في فرنسا، وبعد سنوات انتشرت فروع الشركة في دول عديدة مثل إنجلترا وأمريكا وغيرها.

وفى بداية التسعينيات بدأت الشركة أول برنامج لتصميم الألعاب مـن إنتاجها، وذلك أدى إلى افتتاح أسـتوديو مونتريال عام١٩٩٤م، والذي أصبح المقر الرئيس للشـركة فيما بعدُ، وبدأت الشركة في التوسع شيئًا فشيئًا حول العالم.

ومر تطور الشركة بعدة مراحل:

- ففي بداية القرن افتتحت «يويبى سـوفت» شـركة Red Storm Entertainment.

- وفـي فبراير عام٢٠٠١ م، وفي دوسـيلدروف بألمانيا، أطلقت

الفهرس

برنامج Blue Byte.

- وفي مارس ٢٠٠١م عرضت مجموعة Gores Technology مجموعة شركات The Learning لشركة يوبيى سوفت، وتضمن العقد حقوق كل من Myst وسلسلة الألعاب Prince of Persia.

- في أواخر التسعينيات وبداية الألفية الجديدة دخلت «يوبيى سوفت» عالم الألعاب أون لاين On-Line Games مثل The Matrix On-Line ، وأيضًا Ages Beyond Myst ، وأنشأت الشركة موقع ubi.com ليكون منصة ألعاب الـ On-Line.

وللشركة فروع كثيرة تصل إلى أكثر من ٢٠ فرعًا في دول مختلفة.. ولها أيضًا استوديوهات في كل من تورنتو ومنتريال وكويبك سيتى في كندا، وبرشلونة في إسبانيا. شمال كالورينا في أمريكا، وساو باولو في البرازيل، وصوفيا في بلغاريا، وميلانو في إيطاليا، وليبيا، وغيرها في أرجاء العالم.

ومع حلول عام ٢٠٠٤م أصبحت «يوبيى سوفت» ثالث أكبر شركة لإنتاج وتطوير الألعاب في أوروبا، والسابعة في أمريكا.

أهم الألعاب التي أنتجتها الشركة:

Avatar (PC، PlayStation 3، Xbox 360)
I Am Alive (PC، PlayStation 3، Xbox 360)
Red Steel 2 (Wii)
Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up (Wii)
Tenchu: Shadow Assassins (Wii، PSP)
R.U.S.E. (PC، PlayStation 3، Xbox 360)
Rabbids Go Home (Wii)
Might and Magic: Clash of Heroes (Nintendo DS)
Assassin's Creed II
Assassin's Creed: Bloodlines (PSP)
Ghost Recon 4 (PC، PlayStation 3، Xbox 360)
Academy of Champions (Wii)
Your Shape (Wii)
C.O.P. The Recruit (Nintendo DS)





٣- شركة : Electronic Arts

الاسم: Electronic Arts

وتعرف اختصارًا بـ: EA

مجالها : شركة عامة لنشر وتطوير الألعاب.

تاريخ التأسيس: ١٩٨٢م.

الموطن الرئيس للشركة: مدينة Redwood ، ولاية California، بالولايات المتحدة الأمريكية.

هي من أكبر وأعرق الشركات العالمية في مجال تطوير ونشر وتسويق ألعاب الفيديو.

بتاريخ ٢٨ مايو ١٩٨٢م، تم تأسيس الشركة باسم"Amazin' Software" بميزانية ٢٠٠ ألف دولار أمريكي، وبدأت العمل، وفي خلال أشهر قليلة اشتهرت الشركة حتى زاد عدد الموظفين زيادة ملحوظة.. وفي أكتوبر ١٩٨٢م اجتمع Hawkins مدير الشركة بكل موظفيه، وذلك لتغيير اسم الشركة "Amazin' Software".. ليصبح الاسم هو "Electronic Arts"، ولاقت الفكرة الإعجاب من جميع الموظفين.

أهم الألعاب التي أنتجتها الشركة:

BattleField Series
Command & Conquer Series
Crysis Series
Dead Space
FIFA Series

الفهرس

Medal Of Honor Series
Mirror's Edge
NBA Series
Need For Speed Series
NFL Series
The SIM Series

٤- شركة : Edios Interactive



الاسم: Edios Interactive

المقر الرئيس : ويمبلدون – العاصمة البريطانية لندن.

تاريخ تأسيس الشركة وتطويرها: بدأت الشركة عام ١٩٩٠م تحت اسم Eidos plc، وهي الشركة الأم لـ Eidos Interactive، وكانت الشركة الأولى متخصصة في عمليات برمجة ضغط الفيديو وأنظمة التعديل غير الخطية non-linear editing systems وذلك لحواسب الـ Acorn Archimedes .

ثم بدأت شركة Eidos plc التوسع في عمل قطاع الألعاب، وقامت بضم الكثير من الشركات العاملة بهذه المجالات، مثل Domark ذات المجهود الوافر لتصنيع الألعاب، كما قامت بضم Simis and Big Red Software ، وذلك عام١٩٩٥ م.

- استمرت الشركة في عملية شراء العديد من الشركات بغرض التوسع المطرد.

- في عام ٢٠٠٧م ضمت Edios الشركات العملاقة «Rockpool Games » و "Ironstone » و"SoGoPlay"، بهدف الزيادة في التوسع والتخصص.

كما تملك الشركة أستوديو قوي بعمالته، ومهندسيه، ومصممي

الرسومات العاملين به، ويعتبر أشهر أستوديو؛ نظرًا لتطويره للعبة Tomb Raider الشــهيرة، تم إنشــاؤه عام ١٩٩٢م، وحصلت Eidos عليــه كاملاً في عام ١٩٩٨م، يتخذ مــن مدينة ريدوود بكاليفورنيا مقرًا له.

أهم الألعاب التي أنتجتها الشركة:

25 To Life (2006)
Age of Conan: Hyborian Adventures (2008)
Backyard Wrestling: Don't Try This At Home (2003)
o Backyard Wrestling 2: There Goes the Neighborhood (2004)
Battlestations: Midway (2007)
Battlestations: Pacific (2009)
Championship Manager 5 (2005)
Chili Con Carnage (2007)
Chuck Rock (1991)

٥- شركة : Activision

ACTIVISION®

نبذة عن الشركة:

ظهرت في ١ أكتوبر ١٩٩٧م، أول إنتاجها كانت بعض الكارتوشات للأتاري ٢٦٠٠.

أهم الألعاب التي أنتجتها الشركة:

2 in 1: DreamWorks' Shark Tale + Shrek 2 (2005) Game Boy Advance
32 in 1 Game Cartridge (1988) Atari 2600
A10 Cuba! (1996) Windows، Macintosh
A Collection of Activision Classic Games for the Atari 2600 (1998) PlayStation
A Collection of Classic Games from the Intellivision (1999) PlayStation
A Mind Forever Voyaging (1985) Commodore 128
Activision Anthology (2002) PlayStation 2
The Activision Decathlon (1983) Atari 2600، Atari 5200، Atari 8bit، ColecoVision، Commodore 64، MSX
Activision Game Vault: Volume 1 (1997) Windows
Activision Game Vault: Volume 2 (1997) Windows
Activision Game Vault: Volume 3 (1997) Windows
Activision Hits: Remixed (2006) PlayStation Portable (PSP)
Activision's Atari 2600 Action Pack (1995) Windows



٦- شركة : Toy Headquarters



الشركة الأمريكية المنتجة والمطوّرة لألعاب الفيديو .

تأسست الشركة في عام ١٩٨٩م، ويقع مقرها الرئيس في أغورا هيلز في كاليفورنيا .

أهم الألعاب التي أنتجتها الشركة:

Company of Heroes
Conker's Bad Fur Day
Destroy All Humans!
Frontlines: Fuel of War
Saints Row
Saints Row 2
Supreme Commander
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Titan Quest
Titan Quest: Immortal Throne

الفهرس

٧- شركة كونامي **konami**:



شركة يابانية تقوم بإنتاج وتطوير ألعاب الفيديو،
واحدة من الشركات المهمة في العالم.
ومقرها الرئيس في طوكيو.
تاريخ تأسيسها: أصل كونامي يعود إلى مارس ١٩٦٩ م.
وكان أول نجاحها Frogger أو سوبر كوبرا (١٩٨٢)
في ١٩٨٢م افتتحت كونامي لها فرعًا في الولايات المتحدة في نينتندو، وفي عام ١٩٨٤م افتتحت في إنجلترا فرع كونامي المحدودة، ثم شركة كونامي المحدودة في ألمانيا.

أهم الألعاب التي أنتجتها الشركة:

Gradius 1985 Sht them up
Twinbee 1985-1998 Sht them up
Castlevania 1986 Actin/aventure/A-RPG
Ganbare Gemn 1986 Plate-frme/aventure
Cntra 1987 Actin
Metal Gear 1987 Actin/infiltratin
Pardius 1988-1997 Sht them up
Tkimeki Memrial 1994 Simulatin de drague
Jikkyō Pwerful Pr Yakyū 1994 Base ball
Suikden 1995 Rôle

الفهرس

٨- شركة : mafia 2

هي شـــركة مطوِّرة للألعاب تأسســـت في عام ١٩٧٩م، وتشـــتهر بجودة الألعاب.

أهم الألعاب التي أنتجتها الشركة:

Civilization 4
Bioshock
BioShock 2
Borderlands
Jade Empire
Da Vinci Code
The Elder Scrolls IV: Oblivion
Stronghold Legends
Prey
Major League Baseball 2L7
College Hoops 2K6
College Hoops 2K7
Carnival Fête Foraine

٩- شركة روكستار Rockstar :



شركة ألعاب فيديو عالمية بريطانية المنشأ، مقرها في نيويورك. تأسست سنة ١٩٩٨م، وهي تابعة لـ (تيك- تو إنترأكتيف).

وهي معروفة باستخدام أسلوب العالم المفتوح والتجوال الحر في ألعابها. وتضم استوديوهات تم شراؤها وإعادة تسميتها، فضلاً عن استوديوهات أخرى تم إنشاؤها داخليًّا.

أنشئت «روكستار» في نيويورك عام ١٩٩٨م بواسطة منتجي ألعاب فيديو إنجليز هم سام هاوزر، دان هاوزر، تيري دونوفان، جيمي كينج وغاري فورمان.

المقر الرئيس لها يقع في نيويورك، وهو مركز للعلاقات العامة والتسويق وأقسام تطوير المنتجات.

أهم الألعاب التي أنتجتها الشركة:

Grand Theft Auto
Grand Theft Auto: London
Grand Theft Auto: London
Grand Theft Auto 2
Thrasher Presents Skate And Destroy
Austin Powers: Oh Behave
Austin Powers: Welcome to My Underground Lair!
Wild Metal: Reclaim the Future
Midnight Club: Street Racing
Surfing H3O
Smuggler’s Run
Smuggler’s Run 2: Hostile Territory
Oni
Max Payne
Grand Theft Auto III
The Italian Job
State of Emergency

الفصل الرابع

نماذج لبعض الألعاب الإلكترونية

الفصل الرابع

نماذج لبعض الألعاب الإلكترونية

١- لعبة المنبوذون والقوات الأبدية (Left Behind)



تواجه لعبة الكمبيوتر «المنبوذون والقوات الأبدية» انتقادات واسعة، رغم أنها تلقى رواجًا في بعض أوساط المحافظين؛ حيث تدعو اللاعبين إلى أن يحوّلوا غير المسيحيين -ممن يحملون أسماء عربية وإسلامية- إلى المسيحية بالقوة، أو أن يقتلوهم حتى يفوزوا في اللعبة، كما أن اللعبة تستهدف كذلك «قتل» متبعي ديانات ومذاهب أخرى مثل اليهود والمسيحيين الكاثوليك.

وصف اللعبة:

تتخذ لعبة «المنبوذون والقوات الأبدية» من مدينة نيويورك موقعًا لأحداثها؛ حيث يوجد «المسيح الدجال» المتمثل في الشخصية الخيالية «نيكولاي كارباثيا»، الذي يعمل أمينًا عامًّا للأمم المتحدة، وأحد أكثر الرجال إثارة ووسامة، طبقًا لقائمة مجلة «بيبول».

ويمكن للاعبين أن ينضموا لقوات «المسيح الدجال» التي تضم مغنيين خياليين لموسيقى الروك وموسيقى الريف الأمريكي،

ويحملون أســماء عربية ومســلمة، ويُعرف هذا الفريق بوجود كلمة "ملحد» أمام كل فرد منهم، أما فريق الخير فيضم مغنيين للموسيقى الدينيــة ومنصِّرين ومعالجين روحانيين وأطبــاء، ولكل منهم قصة جميلة تُروى من خلال اللعبة.

طبيعة الحرب في اللعبة:

١- ينضــم اللاعب في اللعبة إلى الفريق الأول الذي يمثل الخير ويحارب -كما يزعمون- تحت قيادة من يسمونه باليسوع (ويقصدون عيسى)، وهو فريق يخوض معركة دفاعية لأجل الحرية ضد المسيح الدجال، فيجب عليه مقاتلة الفريق الثاني الذي يمثل جانب الشــر، ويحارب تحت قيادة المسيح الدجال.

٢- وتدعو اللعبة اللاعبين إلى أن يحوّلوا المسلمين ممن يحملون أسماءَ عربية وإسلامية – في فريق الشر- إلى النصرانية بالقوة، فــإن تحــول الفرد منهم إلى النصرانية؛ فعليهــم تعليمه كيف يدعو بدوره غيره إلى النصرانية لتزداد قوة الجيش، فإن لم يقبل المسلم التحــول إلى النصرانيــة فعلى اللاعب قتله حتى يفــوز في اللعبة، وبعــد نجاح اللاعب في قتل أحدهم، يتعيــن عليه الركوع والصلاة حتى يحصل على مزيد من النقاط.

٣- وفي المقابل يفقد اللاعب نقاطًا روحية في كل مرة يطلق النار علــى غير المؤمنين، بدلاً من أن يحوّلوهم إلى الديانة المســيحية، أما إذا ما اقتربَ أثناء اللعب من أحد الشــخصيات الشــريرة، وهو مغني لموسيقى الروك فإنه يتدنى مستواه الروحي والديني.

عندما سُــئل «جيفرســون فريشــنير» منتج اللعبة عن سر تسمية الأشــرار في اللعبة بأســماء عربية وإســلامية، قال: «إن اللعبة لا تعطــي انطباعًــا بالتحامل ضد أحد، لكن المســلمين غير مؤمنين

الفهرس

بالمسيح، لذلك لا يمكن أن ينضموا لجانبه، وهذا شيء شديد الوضوح ولا يحتاج لتفسير.

يذكر أن هذه اللعبة مبنية على سلسلة روايات دينية قام بتأليفها كل من «تيم لاهيي» و«جيري جينكنز»، والروايات نفسها مستوحاة من تفسيرهما لسفر الرؤيا (آخر أسفار العهد الجديد)، وتباع الآن في الأسواق.

أما عن المعارضين، فقد قالت جماعة «حملة الدفاع عن الدستور» في بيان لها: «إن اللعبة مبنية على أيديولوجية متطرفة، وتروّج لتحويل الناس عن ديانتهم، أو قتل من لا يتمسك بذلك التفسير الخاص بالمسيحية، ويشمل القتلى مسلمين وكاثوليك ويهودًا».

ويرد كلارك ستيفينز المدير المساعد لحملة الدفاع عن الدستور على اللعبة قائلاً: «إن اللعبة غير سِلمية، بل هي لعبة فيديو عنيفة إلى حدّ بعيد، صحيح أنه لا تُظهر دماء على الشاشة عند قتل غير المؤمنين، فهم يختفون بمجرد إطلاق النار عليهم، لكنك تُشهر سلاحًا في وجه عدوك، وفي هذا دعوة إلى عدم التسامح الديني، فليس أمامك سوى أن تنضم لجانب الخير، وهو تحويل غير المؤمنين إلى المسيحية، أو أن تنضم لقوات المسيح الدجال».

لكن لعبة «المنبوذون والقوات الأبدية» حظيت بتأييد جماعات دينية وكنائس أمريكية، منها جماعة تسمى «الجماعة المسيحية من أجل الأسرة»، فهي تؤيد اللعبة، وتصفها بأنها لعبة ناجحة؛ لأنها من وجهة نظر تلك الجماعة: «اللعبة التي يمكن للوالدين أن يلعباها مع صغارهم، وهي تثير تساؤلات مثيرة أثناء اللعب».

خطر هذه اللعبة على أبناء المسلمين:

تُمثل هذه اللعبة خطرًا كبيرًا على أبناء المسلمين؛ وذلك لعدة

الفهرس

أسباب:

١- أنه قد تم التخطيط لإرسالها للعراق ضمن خطة للتنصير هناك بعد الغزو.

٢- أنها موجودة في كثير من المواقع المعروفة مع رابط تحميل لها، مما يسهل الحصول عليها.

٣- وجود موقع خاص لبيع هذه اللعبة على الشبكة العنكبوتية.

٤- احتواؤها على مخالفات عقدية كثيرة؛ لأن فكرتها مستوحاة من تفسير أحد أسفار الإنجيل، ولذلك نجد أن هناك ملف فيديو به نُقُول من الإنجيل.

٥- عرض النصرانية على أنها الديانة الصحيحة؛ حيث يقوم تصميم هذه اللعبة على «أن يحارب النصارى كلَّ مَن لا يعتنق النصرانية؛ بحيث يُحكَم على غير المؤمنين بالعقاب الأبدي، بينما «يتنعَّم الإنجيليون في الجنة».

٦- تزرع بطريقة خبيثة أفكار النصارى وتصوراتهم العقدية المغلوطة.

٧- ليس كل من يشتري اللعبة يعرف مصدر فكرتها، رغم أن من جملة الملفات الدعائية لها جملةً من النقول عن الإنجيل، غير أن ذلك قُصد به التدعيم لمصداقية الفكرة وليس إشارة إلى مصدرها.

٨- نشر فكرة أن أتباع الدجال هم المسلمون، وقد تواترت الأحاديث على أن أتباع الدجال هم من يهود أصبهان، ومن تلك النصوص النبوية الحديث الذي أخرجه الإمام مسلم عن أنس بن مالك رضي الله عنه: أن رسول الله صلى الله عليه وسلم قال: «يتبع الدجالَ من يهود أصبهان سبعون ألفًا عليهم الطيالسة».

٩- زرع الكراهية ضد المسلمين، والاستهانة بدمائهم وأرواحهم.

١٠- رمي المسلم بالكفر، وذلك بوصفه بكلمة «ملحد».

١١- التهوين من شـأن فتنة المسـيح الدجال؛ حيث عرض وكأنه مجرد قائد شرير.

١٢- محبـة الكفـار وموالاتهـم؛ حيث ينضم اللاعـب إلى فريق النصارى الذي يكتب أمام الفرد منهم كلمة «صديق»، وكذا ممارسة الطقوس النصرانية لاكتساب النقاط.

٢- لعبة الحرب أولاً (First to fight)



وصف اللعبة:

تدعـو هذه اللعبة إلى تطهير المدن من المسلمين ذوي اللحى بقتلهم، فإذا أصبت أحدهم سمعته يقول بالعربية: (لقد أُصبت)، رغم أن جميع محادثات اللعبـة تـدور باللغـة الانجليزيـة أو الروسية.

وحتـى تنتقل مـن مرحلة إلى أخرى لا بد أن ترمي القذائف على المساجد، وكلما أصبتها خَفَتَ صوت الأذان فيها.

كما يجب على اللاعب أيضًا أن يمزّق القرآن وينثره.

وهي تحكي عن أربعة لاعبين هم جنود من مشاة البحرية الأمريكية، يخوضـون قتالاً في المناطق الحضريـة الحديثة في بيروت، يمكن للاعبين اللعب عن طريق اختيار لاعب واحد، أو التعاون باستخدام الإنترنت، إكس بوكس لايف أو تقسيم الشاشة.

وبالإضافة إلى ذلك، يمكن للاعبين الذهاب رأسًا لساحة القتال، بالفريق مع ٨ لاعبين من الفريقين يتنافسون في وقت واحد. القتال

الفهرس

المباشر يهدف إلى إنقاذ الأرواح، وإنزال المسلحين واستعادة النظام.

مكونات اللعبة:

❋ وضعت بمشاركة وثيقة من مشاة البحرية الأمريكية.

❋ تستخدم البحرية في المناطق الحضرية الأصيلة العقيدة العسكرية.

❋ يستخدم اللاعب الجيوش البرية والبحرية والجوية وفرقة (MAGTF) لتدمير الأعداء، وبدعم من مروحيات كوبرا ومدافع الهاون وغيرها من fireteams والدبابات وAAVs.

❋ يسمح للاعبين باستخدام التكتيكات العسكرية الحقيقية في المناطق الحضرية واستراتيجيات النصر والهزيمة.

❋ يستخدم نموذج ومبادئ علم النفس المعتمد من منظمة العفو الدولية.

حقيقة هذه اللعبة:

هذه اللعبة في حقيقتها عبارة عن لعبة تطهير المدن من المسلمين والملتحين والمشايخ وعلماء الدين، كما أنه لإتمام مراحل اللعبة وإنهاء المرحلة تلو الأخرى لا بد من تدنيس مقدسات الإسلام والقرآن الكريم؛ حيث يجب على اللاعب رمي القذائف على المساجد وتدنيس القرآن وتمزيقه، حتى إنه يلزم اللاعب عند دخول خصمه إلى المسجد من ملاحقته وقتله داخله، كما هو مبيّن في اللعبة.

كما يوجد أيضًا أصوات للأذان في المساجد، والتي عند قصفها تتلاشى أصواتها، وتظهر أصوات وهتافات النصر، فعندما

الفهرس

تقصف المساجد وتُقتَحم ويُقتل المصلون، ويُمزق كتاب الله، ويُقتل المسلمون، تزيد عدد النقاط التي يحصل عليها اللاعب.

هذا ما يحدث في لعبة «first to fight»؛ حيث تُجبر لاعبيها على فعل ذلك للاستمرار في التقدم من مرحلة إلى أخرى، وتحقيق الفوز.

يقول أحد الآباء في السعودية -بعد أن اشترى هذه اللعبة لأبنائه-: «سمعت أثناء لعب أبنائي صوت الأذان ممزوجًا بأصوات قنابل وطلقات نارية، وصُعقت حين رأيت ابني الذي لم يتجاوز ١٢ عامًا منسجمًا مع اللعبة؛ إذ يصعب على طفل بعمره الانتباه إلى أن إحرازه النقاط يكون على حساب تدميره للمساجد ومحتوياتها، وقال: حين سألت ابني عن سبب قيامه بتدمير المسجد؟ أجاب ابني بأنه لا يستطيع الوصول إلى المرحلة التالية وتحقيق الفوز إلا بفعل ذلك !!

انتشار هذه اللعبة بين أبناء المسلمين:

انتشرت هذه اللعبة في المملكة العربية السعودية، وكثر تداولها بين الأطفال، بل قد بِيعتَ الأقراص التي تحتويها بأسعار زهيدة، كما نقلت جملة من مواقع الشبكة العنكبوتية (الإنترنت) تعرُّفهم على هذه اللعبة واستنكار جملة كبيرة منهم لمحتواها.

المخالفات العقدية والسلوكية التي احتوتها هذه اللعبة:

١- اتخاذ المسلمين أعداء وقتلهم.

٢- هدم المساجد والله تعالى يقول: ﴿وَمَنْ أَظْلَمُ مِمَّن مَّنَعَ مَسَاجِدَ اللَّهِ أَن يُذْكَرَ فِيهَا اسْمُهُ وَسَعَى فِي خَرَابِهَا أُوْلَئِكَ مَا كَانَ لَهُمْ أَن يَدْخُلُوهَا إِلَّا خَائِفِينَ لَهُمْ فِي الدُّنْيَا خِزْيٌ وَلَهُمْ فِي الْآخِرَةِ عَذَابٌ عَظِيمٌ﴾ [البقرة: ١١٤].

الفهرس

٣- تمزيق القرآن، والله تعالى يقول: ﴿وَلَئِنْ سَأَلْتَهُمْ لَيَقُولُنَّ إِنَّمَا كُنَّا نَخُوضُ وَنَلْعَبُ ۚ قُلْ أَبِاللَّهِ وَآيَاتِهِ وَرَسُولِهِ كُنْتُمْ تَسْتَهْزِئُونَ﴾ [التوبة: ٦٥].(١)

٣- لعبة Grand Theft Auto أو حرامي السيارات :



تعد لعبة حرامي السيارات من أكثر الألعاب التي انتشرت بين أطفال المسلمين. واشتد رواجها بكافة إصداراتها التي وصلت إلى الإصدار الثامن حتى الآن، وقد صدرت منها مؤخرًا نسخة باللغة العربية.

وصف اللعبة:

تدور فكرت اللعبة حول سجين يخرج من السجن ليجد أن الشرطة قد قتلت والدته، وأن العصابات المجاورة سيطرت على منطقته، فيحاول فرض مزيد من الرهبة والقوة لعصابته في المنطقة، عبر العمليات المختلفة، وكل نجاح له درجة ومقابل مادي حسب كل مهمة.

تبدأ اللعبة بالمقدمة التالية: مدينة الحرية.. تحرر من عقدتك النفسية وللأبد، افعل ما تشاء، اقتل رجلاً، اسلب مالاً، احرق بنك، اخرق القانون!!

"Toni Ciprani" يعود إلى مدينة الحرية التي طالما عشقها، ولقد عاد بعد مرور سبع سنوات تقريبًا منذ مجيئه لآخر مرة، يأتي

---

(١) نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية، عبير بنت علي بن عقلان، على الرابط التالي: http://www.imanway.com/vb/showthread.php?t=41122

الفهرس

متفاجئًا من صديقه «سالفتور» الذي قد أتى ببدلاء عنه، ولكن سيستعيد رشده بعدما تعرفه على نفسك، كيف لا وأنت الذي ستنقذه في مرات عديدة من الموت على يد عائلتي السينداكو وفورلي.

هناك ثلاثة مدن في مدينة الحرية، وهي مقتبسة من طبق الأصل، وهي: بورتلاند، ستانتون، وادي شوري سايد، وفي جميع هذه المدن ستقوم بعمل المهمات المطلوبة منك، بعد إنهائها جميعًا ستكون قد أنهيت اللعبة، ولكن هناك مازالت المهمات الجانبية والقفزات الفريدة والرزم المخفية!!

إذا أكملتها جميعها ستكون قد أنهيت اللعبة بنسبة ١٠٠٪.

المهام التي يجب على الطفل أداؤها في اللعبة:

يجب على الطفل أن يؤدي مجموعة من المهام تبدأ بتسلُّم شحنة مخدرات من رجل معين، ودفع مبلغ مقابلها، والمهمة الثانية توصيل امرأة إلى مرقص، ومن المهام أيضًا اغتيال أفراد عصابة معينة، وسرقة منازل، وسرقة أسلحة من معسكر للجيش، والسطو على قطارات وشاحنات.. إلخ، بالإضافة إلى الإباحية؛ حيث تقوم نساء بعرض خدماتهن بلباس فاضح (لباس البحر) ونادٍ خاص للتعري وغيرها!!

المخالفات التي احتوتها هذه اللعبة:

١- بعض الرموز التي تحتويها هذه اللعبة مثل رمز (aspirine) يقول عنه: تعطيك الـ١٠٠ روح أو طاقه، فمثلاً إذا ضُرِبْتَ ونقصت روحك تستطيع إعادتها إلى١٠٠، والله تعالى يقول: ﴿قُلْ مَنْ رَبُّ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ قُلِ اللَّهُ قُلْ أَفَاتَّخَذْتُمْ مِنْ دُونِهِ أَوْلِيَاءَ لَا يَمْلِكُونَ

لِأَنْفُسِهِمْ نَفْعًا وَلَا ضَرًّا قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الْأَعْمَى وَالْبَصِيرُ أَمْ هَلْ تَسْتَوِي الظُّلُمَاتُ وَالنُّورُ أَمْ جَعَلُوا لِلَّهِ شُرَكَاءَ خَلَقُوا كَخَلْقِهِ فَتَشَابَهَ الْخَلْقُ عَلَيْهِمْ قُلِ اللَّهُ خَالِقُ كُلِّ شَيْءٍ وَهُوَ الْوَاحِدُ الْقَهَّارُ﴾ [الرعد: ١٦].

٢- السب والشتم: والله تعالى يقول: ﴿وَقُلْ لِعِبَادِي يَقُولُوا الَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ الشَّيْطَانَ يَنْزَغُ بَيْنَهُمْ إِنَّ الشَّيْطَانَ كَانَ لِلْإِنْسَانِ عَدُوًّا مُبِينًا﴾ [الإسراء: ٥٣].

٣- تعليم أساليب الجريمة من سرقة وقتل ومخدرات، وغيرها.

٤- عري النساء وتبرجهن والله تعالى يقول: ﴿يَا أَيُّهَا النَّبِيُّ قُلْ لِأَزْوَاجِكَ وَبَنَاتِكَ وَنِسَاءِ الْمُؤْمِنِينَ يُدْنِينَ عَلَيْهِنَّ مِنْ جَلَابِيبِهِنَّ ذَلِكَ أَدْنَى أَنْ يُعْرَفْنَ فَلَا يُؤْذَيْنَ وَكَانَ اللَّهُ غَفُورًا رَحِيمًا﴾ [الأحزاب:٥٩].

٥- تبادل القبلات، وهي من الفحشاء والمنكر التي حرمها الله، قال تعالى: ﴿إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَاءِ ذِي الْقُرْبَى وَيَنْهَى عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ﴾ [النحل: ٩٠].

٦- الاختلاط بين الرجال والنساء، وقد نهى النبي صلى الله عليه وسلم عن اختلاط النساء بالرجال؛ كما في الحديث المروي عن حمزة بن أبي أسيد الأنصاري عن أبيه أنه سمع رسول الله صلى الله عليه وسلم يقول وهو خارج من المسجد فاختلط الرجال مع النساء في الطريق، فقال رسول الله: «للنساء استأخرن، فإنه ليس لكن أن تحققن الطريق، عليكن بحافات الطريق، فكانت المرأة تلتصق بالجدار، حتى إن ثوبها ليتعلق بالجدار من لصوقها به» أخرجه أبو داود وصححه الألباني.

٧- دخول حانات الخمر، وقد نهى النبي صلى الله عليه وسلم عن الجلوس في مائدة يُدَار عليها الخمر كما في الحديث المروي

عن ابن عمر رضي الله عنهما قال: «نهى رسول الله صلى الله عليه وسلم عن الجلوس على مائدة يشرب عليها الخمر...» والحديث أخرجه أبو داود وصححه الألباني.

٨- المتاجرة بالمخدرات، وهي شقيقة الخمر في إفساد العقل والدين، والنبي صلى الله عليه وسلم نهى عن ذلك أشد النهي، كما في الحديث المروي عن ابن عمر رضي الله عنهما قال: قال النبي صلى الله عليه وسلم: «كل مسكر خمر، وكل خمر حرام» أخرجه مسلم في صحيحه. (١)

٤- لعبة ترافيان travian



هي لعبة على الإنترنت في عالم مليء بالآلاف من المستخدمين الذين يبدون جميعهم كزعماء لقرى صغيرة، الهدف من اللعبة بناء مدينة خاصة بك تكون أنت الرئيس فيها، وتعقد التحالفات السياسية والتجارية مع الجيران، واتفاقات الدفاع أو الهجوم على المدن الأخرى.

تلك اللعبة الألمانية الأصل أطلقت للمرة الأولى في العام ٢٠٠٤م، لأكثر من ٣٠ لغة، وتعتمد أفكارها بشكل كبير على الحروب التي خاضتها (الإمبراطورية الرومانية)، يستخدمون فيها أكثر من ٣٠ سيرفر حول العالم.

(١) نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية، عبير بنت علي بن عقلان، على الرابط التالي: http://www.imanway.com/vb/showthread.php?t=41122

الفهرس

بداية اللعبة:

في عام ٢٠٠٤م أطلق جيرهارد موللر مخترع لعبة ترافيان لعبته، مصممة بلغة البي إتش بي، وهي لعبة مصغرة للعبة تربل وارز، وقد صنّفت اللعبة كأفضل لعبة أون لاين في عام ٢٠٠٦م، وكان عدد اللاعبين في ذلك الوقت هو ١٠,٠٠٠ لاعب، وأيضًا كانت تحتوي على ٣ نسخ؛ نسختان باللغة الإنجليزية ونسخة باللغة الألمانية، وهي تعتبر الأصلية، وأما الآن فهي تحتوي على أكثر من ٣٠ نسخة بمختلف اللغات، وهي موزعة حول العالم.

اللعبة في البلدان العرب:

في عام ٢٠٠٦م اشتهرت اللعبة شهرة كبيرة، وكان موقعها باللغة الإنجليزية، وما إن تم إدراج النسخة العربية ضمن اللغات المتعددة في الموقع حتى انهال العرب، والسعوديون بالتحديد، بالاشتراك في هذا الموقع المباشر الذي يصل عدد من يزوره يوميًا لأكثر من خمسمائة ألف مشترك، فيما بلغ عدد اللاعبين العرب قرابة ٨٠٠ ألف مشترك، وأغلبيتهم من السعوديين.

ويمارس اللعبة في توقيت واحد قرابة الأربعين ألف لاعب عربي، في حين أن اللاعبين من الولايات المتحدة الأمريكية والصين لا يتجاوزون المائة ألف مشترك، مع أن اللعبة عالمية، ألمانية المنشأ، وقد حازت النسخة العربية على رضا المستخدمين العرب.

ثم بدا للعرب أنه توجد في النسخ غير العربية مميزات لا توجد في النسخ العربية، فبدأ العرب بدخول السيرفرات الأجنبية، وخصوصًا الأمريكية والبريطانية، عندما علم الأمريكان والبريطانيين أن العرب يدخلون على سيرفراتهم، قاموا بتوحيد التحالفات وبدءوا بهجوم على كل ما هو عربي حتى تم حذف كل من ظهر أنه عربي، وكان رد

إدارة ترافيـان بإقفال السـيرفران البريطاني والأمريكي برقم الأي بي على كل أجنبي عن السيرفرات.

طبيعة اللعبة:

تُمَارس اللعبة في سـيرفرات أو دورات، الدورة العادية ٣٠٠ يوم، والدورة السـريعة ١٠٠ يوم، وما إن تنتهي الدورة يعاد كل شـيء من جديـد، واللاعب مخير بين الدورات المرقمـة، ونوع القومية التي سيختارها: رومان، جرمان، إغريق.

وإذا اختـار اللاعـب واحـدة منها أخذ قرية شـبه فارغة، فيبدأ بترقيـة المحاصيـل والمباني وتحصين قريتـه، وإقامة التحالفات..وبمعنى عام اللعبة إستراتيجية حربية.

لذا يتجه الشباب ليعيشوا في أجواء ذات طابع سياسي وعسكري، وتنمـوي وترفيهـي في قالـب واحد عبر موقع لعبـة ترافيان، التي أصابت الشـباب العربي بصفة عامة، والشـباب السـعودي خاصة كافة بالهوس، حتى أصبحت شـغلهم الشـاغل فـي مقرات عملهم وبيوتهم.

بل إن مجموعة من أعضائها يترك العمل، ويسهر الليالي لتطويرها والهجوم على الجيران، وآخرون يدفعون مبالغ طائلة لرفع مسـتوى مملكته.

أضرار لعبة ترافيان:

لهذه اللعبة أضرار كثيرة:

- منهـا الجلوس لوقت طويـل على الإنترنت، وكلمـا كان الوقت أطول كان اللاعب مسيطرًا على الوضع الأمني للقرية، وكلما كانت القرية كبيرة كان اللاعب أفضل من جيرانه.

الفهرس

- وأيضًا اكتساب العدوانية، فالناجح هو من يهجم ويدمر جيرانه، وكلما كان إضراره بجيرانه كبيرًا كانت مكاسبه أكثر، كما يلزم اللاعب أن يسرق موارد غيره ليتطور أسرع منهم.

- تتطلب اللعبة أن تكون في وقت معين موجودًا في موقع اللعبة لتهاجم أو تدافع، وقد يكون هذا الوقت متأخرًا، أو وقت صلاة أو وقت عمل.

- اعتماد اللعبة على السرقة والعدوانية، ووضع أوسمة لأفضل سارق وأفضل مهاجم، وكلها تنمّي فينا أخلاقًا سيئة.

الخلاصة: أن مساوئ هذه اللعبة متعددة، ولكن يمكن أن نقسمها لعدة أقسام، كما يلي:

أ- مساوئ تربوية: وهي غرس القيم السيئة في نفوس اللاعبين، ومن هذه القيم على سبيل المثال: العدوانية، المكر، الخداع، الأنانية، حب التملك غير الشرعي، التجسس، الخيانة، سوء الظن، الطمع، الحقد، العنصرية.

ب- مساوئ اجتماعية: ومنها العلاقات المشبوهة بين الأعضاء وغير المراقبة، والتي تتطور بشكل سريع لعدة عوامل: الحاجة إلى التحالفات - الحاجة لشراء الذهب - الحاجة للدعم اللوجستي - التهديد بالهجوم - صغر سن الكثير من اللاعبين وعدم استيعابهم لأبعاد التعارف.

ج- مساوئ عامة: إهدار الأوقات الثمينة- إهدار الأموال في قرى وهمية لا واقع لها.

ومع ذلك نجد لهذه اللعبة بعض الإيجابيات، مثل التسلية والتعود على الصبر، والذكاء والعصامية والتخطيط[1].

---

(1) http://www.al-jazirah.com/226831/th1d.htm

تقييم اللعبة:

هي لعبة حربيَّة، يرمز اسمُها - ترافيان - إلى قرية نموذجيَّة، يسمِّيها أصحابُها: «معجزة العالَم»، تُحصِّن نفسَها بالمواد الغذائية، وبالدِّفاعات المناسبة ضدَّ الأعداء، وهذا بحدِّ ذاته ليس فيه كثير شيء ضارّ، لكنَّها قاتلة للوقت، مضيّعة للعمُر؛ فقد يستمرُّ اللَّعب بِها أسابيع وشهورًا كثيرة، ويصبح لاعبُها مدمنًا، ينام ويستيقِظُ عليْها، وهذا ولا شكَّ من أضرِّ ما يكونُ على المسلِم، الذي خُلِق في هذه الدنيا لغايةٍ شريفة، وهدفٍ نبيلٍ سامٍ، وهو توْحيد الله تعالى، وعبادتُه، ويستلزم منه هذا أن يقوم بِما أوجبهُ الله - تعالى - عليه من طاعات، وأن يَحْجزَ نفْسَه عن الوقوع في المحرَّمات، ولا شَكَّ أن تَضْييعَ العمر فيما لا نفْعَ فيه، وقتْلَ الوقت بِما لا يرى المسلم فائدتَه عند لقاء ربه: يُخالف المقصود الذي خُلِق من أجله، وهو -كذلك- كُفرٌ بالنِّعَم الجليلة التي وهبه الله -تعالى- إيَّاها، كالصِّحَّة، والفراغ.

هذا؛ بالإضافة إلى ما في تلك اللعبة من العُنْف، وهو ما يُكْسِب لاعبَها من الأخلاقَ السَّيئة الشيء الكثير، ولا يَخفى تأثير الألعاب على تصرُّفات وأخلاق اللاعبين، وبخاصَّة إن علِمْنا طولَ الوقت المستغرق في تلك اللعبة، والتي تَمتَدُّ إلى أشهُرٍ كثيرة؛ الأمر الذي يَجعل لاعبَها يعتادُ على هذه الأخلاق الَّتِي يُمارِسها في لعبته، ويعتاد السَّطْو على بلاد الآخَرين وأموالِهم، بدلاً من أن يَعتاد الجهاد في سبيل الله، وأخلاقَه وآدابَه.

وما فيها من قتلِ للوقت، وتضييع له، وما فيها من عنف - كافٍ في المنْع منها، والحثِّ على تَرْكِها، والتَّحذير منها، ومنِ اطَّلع على فِتْنة النَّاس بها، وعلى أثَر تلك الألعاب الحربيَّة على لاعبيها - لم يشكَّ لِلحظةٍ أنَّ المنع منها هو الصواب.[1]

---

(١) موقع الإسلام سؤال وجواب - وقفة تأمل مع اللعبة الشهيرة « ترافيان » ولاعبيها، على الرابط التالي: http://www.islamqa.com/ar/ref/116032

الفهرس

٥- بي أم أكس- تريل إكس (BMX-XXX)

الناشر: Acclaim

المطور: Z-Axis

النوع: Sport

تاريخ الإصدار: ٠٦/١٢/ ٢٠٠٢م.

لعبة (BMX-XXX) أو دراجات عصرية؛ أشهر لعبة سباق دراجات في العالم، وهي من نوع الدراجات الهوائية، صدرت اللعبة أواخر عام ٢٠٠٢م، والأجهزة التي تتوفر عليها اللعبة هي الجيم كيوب، والأكس بوكس، والبلاي ستيشن٢، واللاعب له كل الحرية بأداة الحركات الفنية لراكب الدراجة.

وهي من إنتاج شركة (أكلايم) الشهيرة بتصنيع ألعاب الفيديو الرياضية لجميع الأجهزة. وركزت الشركة على جرافيك اللعبة أكثر من أشكال الشخصيات المختارة، وهذا طبعًا لإرضاء اللاعب.

و(XXX BMX) تجمع بين الفكاهة وشخصيات هوليوود وديناميكية الصوت، كما تحوي أكثر من ٢٠,٠٠٠ حركة مختلفة، وهي ثمانية مستويات، وإمكانية تقسيم الشاشة بين أربع لاعبين.

كلمة (BMX) تتعلق برياضة ركوب الدراجات الحرة، و(XXX) عادة ما تشير إلى المشاهد غير اللائقة، هذا بالإضافة إلى الختم الواضح في الركن العلوي الأيسر من الغلاف الذي يقول: (أبقها قذرة).

كانت خطوة الشركة في طرح هذه اللعبة غير مسبوقة؛ إذ قررت في عام ٢٠٠٢م إضافة خيارات جريئة جدًّا أشرف عليها (ديف ميرا) - التي حملت اللعبة اسمه-؛ حيث قام بتطوير مراحل البي

إم إكــس بحيــث يصبح هدف اللاعب هو جمع أكبر كمية من المال داخل دائرة الســباق، كي يتمكــن لاحقًا من صرف هذه المبالغ في نادٍ للفساد.

منعت أســتراليا هذه اللعبة من الدخــول لأراضيها، لأنها تحتوي علــى أفلام وصــور مخلة بــالآداب العامة، بينما رفضت النســخة الأمريكية من (ســوني بلاي ستيشن) تبنّي هذا الإصدار من اللعبة إلى أن قامت الشركة بتغطية جزء بسيط من أجساد اللاعبات، في حيــن وافق مصنّعو جهازي (إكس بوكــس) و(جيم كيوب- نينتيندو) على الإصدار المخِلّ بلا تعديل أو طمس المشاهد السيئة.

هذا عدا حظر هذه اللعبة من قبل مجموعة من المحلات الضخمة فــي الولايــات المتحدة الأمريكية مثل (تويــز آر أس، ووول مارت، وكاي بي تويز)[١].

ولعبة (BMX XXX) تُباع حاليًا في الأسواق السعودية، وقد نفدت من بعــض المحلات؛ لكثرة الإقبال عليها مــن كل الفئات العمرية، رغم أنها لا تناسب الأطفال ولا الشباب بأي حال من الأحوال.

الألعاب الأصلية يتراوح سعرها ما بين (١٠٠ إلى ٢٤٠ ريالاً)، في حين يمكن الحصول على النسخ المقرصنة من محلات أخرى كثيرة بثمن لا يزيد على ١٨ ريالاً فقط.

الألعــاب الأصلية الوحيدة التي تُســتورد عن طريــق الوكالة هي ألعــاب كرة القدم ومجموعة ألعاب Tekken فقط، أما ما يوجد في السوق فهو من طلب جهات أخرى.

ومن المعلــوم أن تصنيفات الألعاب التي توضــح الفئات العمرية المناســبة لها تُقرّصَن مثل الألعاب، فبــدلاً من أن تكون مخصصة

---

(١) – فلذات أكبادنا أزهار في مهب العاصفة، منيرة عبدالله، على الرابط التالي: http://www.al-jazirah.com.sa/digimag/11022007/rportag30.htm.

للراشـــدين تحوَّل لتحمل حـــرف E الذي يرمز إلى (الجميع) بهدف (بيع أكبر كمية من اللعبة الواحدة على جميع الشرائح)[١].



٦- جرانـد بريكس D1 Grand Prix

اســم اللعبــة : ســباق الجائـزة الكبرى.

الاسم الأصلي: .D1 Grand Prix

تصنيــف اللعبــة: ألعاب ســباق وألعاب سيارات.

منتج اللعبة: .Kongregate

الشركة: .Infogrames

اللعبة الشهيرة والتي لا يخلو منها بيت (سباق الجائزة الكبرى).

وصف اللعبة:

لعبة سباق السيارات الشهيرة، لتفوز بالسباق عليك أن تسبق كل منافســيك، وكلما فزت بســباق تكسب نقاطًا؛ لكي تطوّر من أجزاء سيارتك.

(D1) ســباق الجائزة الكبرى في سلسلة سباقات في قمة الإثارة، اللاعــب يكون قادرًا على اختيار ســائق من بين ٣٩ من الســائقين الأمريكيين واليابانيين، وكذلك المركبات من تويوتا وهوندا ومازدا، سوبارو، بونتياك، وأكثر من ذلك.

مــا يميــز (D1) هو فــي الحث علــى التفكير بعيــد النظر في

(١) فلذات أكبادنا أزهار في مهب العاصفة، منيرة عبدالله، على الرابط التالي: http://www.al-jazirah.com.sa/digimag/11022007/rportag30.htm.

الفهرس

السباقات، وليس مجرد وسيلة للمناورة بالسيارات حول مسار السباق فقط، ولكن أيضًا كوسيلة من وسائل المنافسة.

في سباقات (D1) لا يهم الذي يعبر خط النهاية أولاً، بل إن النجاح في (D1) يتطلب تحولاً في عقلية وإدارة السباق الخاص بك.

يجب أن يكون اللاعب مؤهلاً للسباقات؛ لأنه سوف يتنافس وجهًا لوجه مع اثنين على الأقل في سباق واحد، مما يتطلب أن يكون هو المتفوق في السباق، أو يكون عنده المقدرة على مطاردة خصمه.

طريقة اللعب:

تُستخدَم الأسهم لتحديد الاتجاه، وزر المسافة لتعيد السيارة إلى المسار الصحيح.

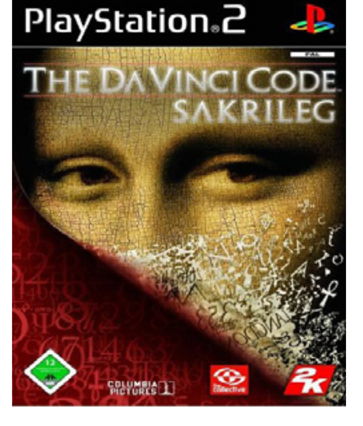
تحتوي اللعبة على مشاهد عارية، مما يجعلها تساعد في تحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم، وتجعله مذبذبًا بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وبين ما يُدَسّ له من خلال الأحداث الجارية، والصور العارية، والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة؛ مما ينعكس بصورة أو بأخرى على عقلية الطفل، وتجعله يستخدم ذكاءه في أمور ضارّة به وبمن حوله.

وربما أسهمت هذه الألعاب في بعث الشقاق الأسري بين الإخوة والأخوات، وهكذا تضيف هذه الألعاب سببًا جديدًا إلى قائمة أسباب التفكك الاجتماعي الأسري.

تعامل الغرب مع الألعاب من ناحية التصنيف العمري، كما قام بوضع محاذير وضوابط شديدة للتقليل من أخطارها، أسوةً بالخمور التي لا تُباع للصغار ويُمنع من قيادة السيارة مَن يشربها، وكذلك

الأفلام الإباحية والرعب، وذلك باعتماد كل دولة على مؤسسة تقوم بتحديد العمر الأدنى الصالح للعبة، ووضع هذا التحديد بوضوح على الغلاف، فمثلاً هناك التصنيف العمري (٣+) الذي يعني أنها صالحة لمن هم أكبر من ٣ سنوات، وكذلك (٧+) و(١٢+) و(١٦+) و(١٨+)، ويختلف التصنيف من دولة إلى أخرى اختلافًا طفيفًا لا يُذْكَر[1].

٧- **لعبة** The Da vinci Code



نبذة عن اللعبة:

يقوم اللاعب بتمثيل شخصية المحقق في لعبة (The Da vinci Code) أو (شفرة دافنتشي) لأجل الكشف عن جريمة قتل حدثت في متحف اللوفر بباريس، هذا المحقق يجد نفسه أمام جريمة غامضة تتضح معالمها وأهدافها خلال التقدم في مراحل اللعبة واكتشاف رموزها إلى أن يصل إلى سر خطير يمكنه تغيير ملامح العالم، وهو أن نبي الله عيسى ابن مريم عليه السلام تزوج بمريم المجدلية، ونتج عن هذا الزواج ذرية ما زالت تعيش حتى اليوم.

اللعبة بُنيت أساسًا على الفيلم الذي يُحمل نفس الاسم، والمأخوذ عن رواية (دان براون) الشهيرة التي تحمل ذات العنوان أيضًا .

ولا شك أن المتابع لما يتناوله الإعلام العالمي والمحلي أيضًا سيتذكر الضجة التي أُثيرت قبيل عرض الفيلم منتصف هذا العام ٢٠٠٦م، لقد قُوبل الفيلم برفض واستنكار شديدين من قبل أساقفة

(١) ألعاب الفيديو .. الخطر والبديل، د. خالد بن سعود الحليبي، http://www.saaid.net/tarbiah/126.htm

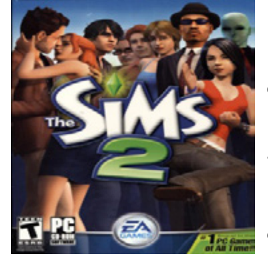
الفهرس

بريطانيا وكندا والولايات المتحدة الأمريكية، وغيرها من الدول التي تتواجد فيها جماعات تدين بالنصرانية، حتى في الدول العربية كما حدث في مصر.

كما أن المسلمين لم يرضوا عن الفكرة الموجودة في الفيلم؛ إذ ظهرت دعاوى وتهديدات للتظاهر ضد عرض هذا الفيلم في بعض الدول المسلمة وغير المسلمة؛ كما حدث في أذربيجان وكندا والهند، باعتباره إساءة صريحة لجميع الأديان.

بالإضافة إلى ذلك، فقد أوضح بعض علماء الأزهر عدم رضاهم عن هذا الفيلم، وما فيه عبر تصريحات لوسائل إعلامية، انتهت بمنع عرض الفيلم في مصر منعًا للفوضى التي قد تحدث نتيجة غضب المسلمين والأقباط.

٨- لعبة The SiMs2



هي أحد ألعاب شركة "EA»، والتي ما تزال إصداراتها متواصلة لإضافة أنماط جديدة لهذه اللعبة، وهذه اللعبة هي الأكثر مبيعًا وشعبية في تاريخ ألعاب الـ PC) أو الحاسبات الشخصية)، فقد وصل عدد مبيعاتها بعد عشرة أيام من طرحها في الأسواق عام ٢٠٠٤م إلى مليون نسخة وهو رقم قياسي في ذلك الوقت.

طبيعة اللعبة:

هي لعبة حياة عائلية؛ حيث يقوم اللاعب بتكوين عائلة تشمل جميع أفراد العائلة في كل المراحل العمرية من الصِّغَر حتى الموت.

وهي عبارة عن مجموعة من الأفراد يقطنون منزلاً واحدًا، ويشاركون بعضهم المعيشة وجميع ظروف الحياة، فهم يواجهون

نفس الصعاب، ويأكلون على مائدة واحدة، ويقيمون العلاقات الاجتماعية فيما بينهم، ولكل واحد منهم عمله الخاص والترقيات أو الحوافز المصاحبة له، وجميعهم يكبرون ويشيخون خلال مراحل اللعبة، مجسدين الإنسان في دورة حياته الطبيعية.

يمتلك اللاعب القدرة على اتخاذ القرارات، وتحديد مصير الشخصية التي يلعب بها، مما يلقي بظلاله على القادم من حياة شخصيته، ويؤثر عليها تأثيرًا دراماتيكيًّا كما في الحياة الحقيقية.

يوجد داخل اللعبة التي صنعتها شركة EA) أو إلكترونيك آرتس) خاصية مخفية تظهر بعد استخدام شفرة (أو كود) صغيرة جدًّا تنتج عن تعرية جميع الشخصيات الموجودون في اللعبة، وتظهر المناطق الحساسة بشكل واضح، بالإضافة إلى ذلك، فالشخصيات لديها القدرة على إقامة علاقات عاطفية بين بعضها البعض تصل حد الانحراف أحيانًا.

وجود هذه الخاصية أثار حفيظة أحد المحامين الأمريكيين يدعى (جاك تمبسن)، ودعاه إلى مخاطبة بعض الجهات السياسية والمعنية، كان اعتراضه على درجة تصنيف اللعبة الذي يقتضي استهدافها لفئة المراهقين والمرموز لهم بحرف T ، إضافة إلى امتعاضه من خروج الأطفال الموجودين في (سيمز) بهذا الشكل الذي يشجّع على التحرش بهم وإيذائهم على أرض الواقع.

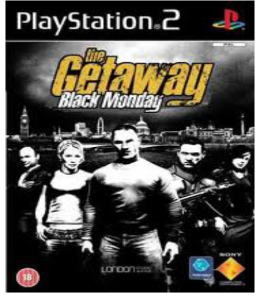
كما أعلنت الصين حظر هذه اللعبة التي تعتبرها مفسدة لشبابها عام ٢٠٠٥م[١].

---

(١) فلذات أكبادنا، مصدر سابق.

الفهرس

٩- سلسلة ألعاب The Getaway



هي نسخ بريطانية من ألعاب «Grand Theft Auto"، عبارة عن لعبة مطاردات بين الشرطة ولصوص، فاللاعب يقضي أوقاته في شوارع لندن عبر رجلين وامرأة، لكل منهم مهامه الخاصة التي يود إنجازها بالشكل المطلوب، وعلى عكس العديد من الألعاب فالشخصيات المذكورة لا تحمل أي نوع من النوايا الإيجابية، فالكل منهم يحمل سوابق تتضمن القتل والسرقة.

أحد الرجلين يمارس السطو على البنوك بأسلحة ثقيلة، والمرأة ليست سوى محتالة تسلك طريقها نحو أهدافها الإجرامية بلا أسلحة.

تم تصنيف هذه اللعبة ضمن فئة الألعاب الإباحية في عدد من الدول؛ وذلك لاحتوائها على صور لنساء في أوضاع مخلة، ووجود العديد من نوادي العري المبتذلة في جوانب المدينة التي يمكن للاعب دخولها مباشرة ومشاهدة ما تحويه، كما أنها تستخدم لهجة عامية عنيفة بألفاظ تتضمن إيحاءات جنسية ومصطلحات يتداولها متعاطو ومروّجو المخدرات.

لقد صُنفت هذه اللعبة -التي يستطيع أي شخص الحصول عليها من المتاجر السعودية- على أنها تتساوى في محتواها مع الأفلام السينمائية الإباحية الخاصة (بالكبار فقط)، تحمل حبكة قوية تغري اللاعب بمتابعة الانتقال عبر مراحلها دون الشعور بالملل أو السأم؛ فجودة المؤثرات الصوتية والجرافيكس عالية نسبيًا، وطريقة تحاور الشخصيات تُرْغِم اللاعب باستشعار المواقف ومعايشتها على الرغم من كل شيء.

الفهرس

١٠- لعبة هانا Hana:



هــي بطلــة الجــزء الأول من لعبــة (Fear Effect)، قصة هذه الفتاة هي محور اللعبة؛ إذ تشردت عقب مقتل والديها، وأصبحت تتاجر بشــرفها تحت إشــراف امرأة تدعى (تشين) إلــى حيــن انعتاقها مــن تلك الوظيفــة التي حوّلتها إلى قاتلة بلا رحمة، لا تتطلع إلا إلى إنقاذ بقية الفتيات من هذه المتاجرة السيئة، وما يخلفها من آثار وحشية.

خلال رحلة (هانا) في الجزء الأول والثاني يتضح أنها تحولت إلى امرأة لا يمكنها استيعاب ذاكرتها، فهي تُصاب بحالات من الهذيان العقلي والنفسي، ترتبط بمشاهد وأصوات مفاجئة تثير الرعب في نفــوس الكبــار قبل الصغار، كما أن مهمتهــا تقتضي مرور اللاعب بمقاطــع مطولة ودقيقة للعنف الدموي تفنــن المطوّرون لإظهارها بأبشع الصور التي تصاحب تحول بني البشر إلى مخلوقات مهجّنة؛ تســلخ الأجســاد، وتضرم الحرائق العظيمة، وتذيب الناس، وتخرق أجسادهم بشكل متكرر للخلاص منهم.

عطفــًا على ذلك فإن ماضــي (هانا) يوقع ظلاله بشــكل متكرر وواضح على مجريات اللعبة، عبر إبراز طريقة تفكيرها وتصرفاتها الصارخة في مشــاهد جنسية صريحة تظهر خلال مراحل اللعبة، (أحدها اتضح بجلاء حين قامت بعمل حركة غير لائقة لبطل آخر لأجل كســب ثقته)، هــذا عدا علاقتهــا بزميلتها (راين) في الجزء الثانــي؛ إذ تعدت الصداقة لتتبع منعطفــًا منحرفًا، وتصبح علاقة عاطفية بين امرأتين!!

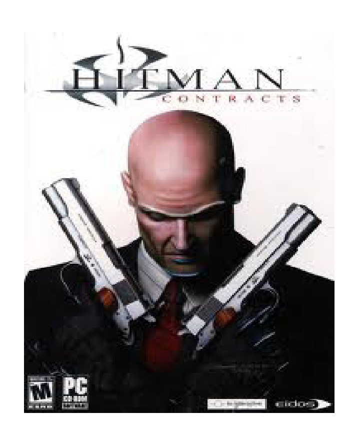
بالإضافــة إلى كل هذا، فإن لهجة الحوار والأغاني المصاحبة لا

الفهرس

تقف عند أي حد وتستخدم جميع المصطلحات.

إذن فهي لعبة مليئة بمشاهد العري والفواحش والسحاق.

١١- مجموعة ألعاب Hitman



تصنّف ضمن أعنف الألعاب الدموية؛ إذ بُنيت حبكتها على قصة قاتل مأجور يبرم عقودًا إجرامية بهدف التخلص من بعض الأفراد مقابل مبلغ من المال يتفق عليه الطرفان.

أحد المشاهد يُظهر جثة مشوهة لفتاة مراهقة ملفوفة بكيس بلاستيكي، ومعلقة بشكل مقلوب في سقف مسلخ، يوجد على جداره صورة لتلك الفتاة، مكتوب عليها بدمها ألفاظ سيئة.

يمكن للاعب مشاهدة يدها المقطوعة أسفل جثتها الملطخة بالدماء، كما يمكنه ملاحظة تحركات قاتلها المهووس الذي يثرثر على إيقاع نغمات أغنية.

يوجد في نفس تلك المرحلة مناظر فاسدة ومرضية يقوم بها مجموعة من الأشخاص الذين يرتدون أقنعة جلدية، ويلتفون حول جثث الحيوانات الدامية وهياكلها.

هنا تتضح أهداف هذا القاتل المأجور؛ إذ يجب عليه قتل هذا المهووس بالاتفاق مع والد الفتاة، وتجميع أشلائها لإعادتها إلى والدها. وفي مراحل أخرى يتحتم عليه قتل المزيد من الأشخاص مثل السفراء أو الممثلين أو قواد العصابات في جوّ لا يخلو من المناظر غير اللائقة، وتعاطي الكحول والمخدرات، واستخدام الألفاظ الفاضحة.

الفهرس

وقد كانت آخر القضايا المتعلقة بهذه اللعبة التي أثارت ردود فعل متباينة هي تلك المتعلقة بتصميم الملصق الإعلاني للنسخة الأخيرة من اللعبة الذي رفع شعار (أعدم بشكل جميل)!!

فقد كان الملصق الذي وُزِّع في شهر أبريل من عام ٢٠٠٦م يظهر صورة حقيقية لامرأة مقتولة برصاصة في الرأس، وهي في كامل زينتها ونصف لباسها راقدة على فراش حريري.

اعتبرها البعض آنذاك دعوة إلى شراء لعبة تحرّض على القتل بعد الاغتصاب، بينما أكد آخرون على أنها صورة تثير الاشمئزاز، ولم يُخْفِ البقية رأيهم بأن تلك الصورة متجاوزة لجميع أعراف التسلية على الرغم من اقتناعهم بحرفية التصميم.

١٢- لعبة Rule of Rose



يجسّد اللاعب شخصية شابة يوقعها حظها السيئ في براثن عالم غريب تحكمه الفتيات الصغار فقط، وذلك بعد زمن وجيز من وفاة والديها، تحاول هذه الشابة الخروج من ذلك المكان عبر حل الألغاز، وتقديم الأشياء المطلوبة منها للأميرات الصغيرات والعفاريت والأطفال الذين يحاولون إخافتها وإيذاءها بكل الطرق.

تتضمن لعبة الفيديو هذه على بعض المشاهد غير المقبولة في العرف العام، أحدها يكمن في العلاقة التي تربط شخصيتين وهما (السيد هوفمان) مدير مدرسة الأيتام في حديقة الورود والطفلة (كلارا)؛ إذ يبدو هوفمان كرجل مستهتر عنيف يعامل (كلارا) بشكل وحشي عبر اغتصابها، وإجبارها على ما لا تريد، ففي إحدى المراحل تحديدًا، تظهر (كلارا) المذعورة وهي معلقة في السقف

الفهرس

بعد ربط ساقيها، كذلك الإيحاءات العاطفية بين الفتيات، والمشاهد التي توحي بقرب تبادل القبلات غير البريئة بين فتاتين، هذا عدا تعرض بطلة اللعبة (جينيفر) لمحاولة التحرش بها وجلدها في جو يكتنفه الغموض الشبحي والظلام الدامس، بالإضافة إلى تقييدها وحبسها في إحدى الغرف القذرة، وتعذيبها تحت الأرض.

لم تسلم اللعبة من الانتقادات فقد تجاوز الرفض المواطنين، ووصل إلى الاحتجاجات الدبلوماسية، ففي إيطاليا مثلاً خرج محافظ العاصمة الإيطالية روما (والتر فينتروني) بتصريح يرفض من خلاله دخول هذه اللعبة إلى المنازل مهما كانت الظروف، وقد دعمته في ذلك شركة سوني الأوروبية بشكل صريح، مضيفة بأن اللعبة لا تتناسب مع الشعب الإيطالي والأوروبي، ولم يكن موقف وزارة التعليم البولندية ووزير العدل في الاتحاد الأوروبية مختلفًا؛ إذ وصف (فرانكو فراتيني) مضمونها بالـ(فاحش) موجهًا خطابات بشأن ذلك إلى الحكومات الأوروبية، مطالبًا إياها بالتشديد على الألعاب الممجدة للعنف المبالغ فيه بحسب رواية البي بي سي.

ونتيجة لتلك الاحتجاجات قامت الشركة اليابانية الناشرة بإلغاء خطة توزيعها التي كانت تستهدف المملكة المتحدة وبعض الدول الأخرى. كما كان لأستراليا الكلمة الفاصلة بشأن توزيعها في أرضيها، وذلك عند الإعلان الرسمي لحظرها من الدخول عام ٢٠٠٦[١].

---

(١) فلذات أكبادنا، مصدر سابق.

١٣- لعبة المزرعة السعيدة



هــي لعبة فريدة من نوعها؛ حيث تعتمد على الاهتمام الكامـل بالمزرعـة الخاصة، وكذلك الاهتمـــام بإطعام وتغذية الأبقـار، وهي تعتمد على الابتكار والاهتمـــام بالمحاصيل الزراعية التي يقوم اللاعب بزراعتها والمباني والآلات.

اســتحوذت اللعبة على جمهور وصل إلى حوالي ٤٧ مليون لاعب في شهر واحد، وأصبحت أشهر لعبة على الفيس بوك.

في هذه اللعبة يســتطيع اللاعب أن يزرع ما يريد، وحين يحصد المحصــول يقــوم بإبداله بالهدايــا والنقود الوهمية ليشــارك بها أصدقاءه على الفيس بوك، كما يســتطيع المســتخدمون استعمال بطاقات الائتمان لشــراء المزيد من العملات المعدنية، وعند قيام اللاعب ببناء مزرعته، وببيع المنتجات التي ينتجها يزيد المال معه، ويستطيع توسيع المزرعة وزيادة الحيوانات والآلات الزراعية بها.

تستطيع تسجيل دخولك إلى اللعبة عبر الفيس بوك، وفي كل مرة تزور الموقع يمكنك استئناف بناء مزرعتك.

تحاكــي اللعبة الاجتماعية الشــهيرة فــارم فيل باســم المزرعة السعيدة.

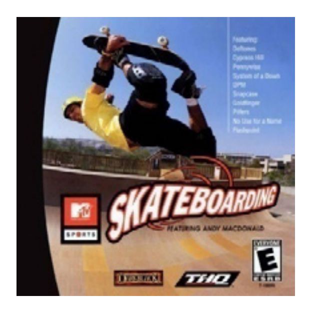
مزايا اللعبة:

- يمكن للمستخدمين بناء المزرعة الخاصة بهم وزراعتها بالفواكه والخضروات.
- يمكن للمستخدمين إنتاج منتجات عن طريق استخدام الآلات.
- لعبة «فارم فيل» نموذج معاكس ينمّي روح المشــاركة والشــعور بالمسؤولية.

- لم يفت مبتكري هذه اللعبة العبقرية تنمية النواحي الحسابية، وغرس أهمية الربح لدى اللاعبين.

وهي لعبة ممتازة بكل المقاييس، تعلّم الالتزام، وتشجّع على تحمل المسئولية، وتعزز المشاركة، وتدرّب على مفهوم الربح والخسارة وتقبُّل كل منهما، والاستفادة من الأخطاء التي وقعت وتسببت في الخسارة.

١٤- لعبة التزلج Skateboarding



لعبة التزلج في الشوارع، واستعراض الحركات في الهواء، لعبة ترفيهية لجميع الفئات، وهي اللعبة الوحيدة المتاحة 3D التزلج على منصة الروبوت، تساعد على اكتساب الخبرة ورفع مستوى المتزلجين، يتوفر فيها الملابس الخاصة بالتزلج، وكذلك الأحذية، والإطارات.

يمكن للاعبين من جميع أنحاء العالم التنافس على الإنترنت كفريق واحد، فهي لعبة تقوم على التعاون، والأمر متروك للاعبين لبناء الفريق، وتغيير وجه المدينة التي يلعبون بها.

وهي لعبة تمتلك الكثير من الحركات في الهواء، تستطيع القيام بها في شارع التزلج، حتى تتعلم كيف تقوم بها، إنها لعبة ممتعة وشيقة فيها الكثير من المرح.

تقوم من خلال هذه اللعبة المشوقة بتخطي الحواجز والعقبات والقفز عليها، وكسب المزيد من النقاط لتتمكن من اجتياز ثلاث مراحل متدرجة في الصعوبة في بيئات مختلفة، كما يمكنك أن تستمتع بسماع أنشودة رائعة خلال هذه المغامرة الممتعة.

يمكن للاعبين تصميم حلمهم أو ساحة الحديقة الضخمة المنحدرة مع كل جديد، وتصميم شعار مخصص لفريقهم.

الفهرس



١٥- للعبة: Dark Void

نوع اللعبة: Action

المطوّر: Airtight Games

الناشر: Capcom

تاريخ الإصدار: January 12، 2010

الأجهزة:PC، X360، PS3

يمكن لعب: ONLINE

قصه اللعبة:

قررت الحكومة إرسال شخص مدرَّب إلى منطقة مثلث برمودا لدراسة المنطقة، والتأكد من الخرافات التي ترتبط بهذه المنطقة، وسيكون اللاعب هذا الشخص، وهي شخصية الطيار will، عند طيرانه فوق ذلك المكان تقع الطائرة في منطقة مثلث برمودا المشهورة بالأساطير، وعند وصول البطل يقوم باستكشاف المحيط، ولكن سرعان ما يجد أن الخرافات التي قيلت لم تكن إشاعات، بل كانت حقيقة؛ حيث رأى جثثًا كثيرة..

يجد اللاعب نفسه في مكان توجد به مخلوقات وكائنات غريبة، وكما هو معروف فإن هدفهم هو السيطرة على كوكب الأرض، وهنا سيتحتم على Will الوقوف ضدهم وإنقاذ الأرض من الخطر.

أسلوب اللعب:

من أفضل الأشياء الموجودة في اللعبة أن اللاعب بإمكانه استخدام جميع أنواع المركبات الموجودة، أضف إلى ذلك قيادة الطائرات الحربية، والمكوكات الفضائية، وهذا يُضفي المزيد من التشويق على أحداث اللعبة، أيضًا بإمكانه أن يناور الأعداء

عـن طريـق المركبات التي تذهب يمينًا شـمالاً، كمـا تتمتع اللعبة بالعديـد من المميزات كالمحرّك النفاث للطيران بسـرعة رهيبة، وتتمتع بالعديد من الأسلحة المتطورة التي تمكّن اللاعب من تدمير أعدائه بسـهولة، أيضًا من الإضافـات الجديدة باللعبة أنه بإمكانه تسـلق المرتفعات، فبطل اللعبة لديه مهـارات كافية تؤهله إلى أن يتسلق أصعب المرتفعات الكبيرة[1].

أسـماء ألعـاب البلاي ستيشـن المضـرّة الموجودة بالأسـواق العربية:

قـام بعـض الباحثين بتجميع أسـماء الألعاب غيـر المرغوب فيهـا، والتـي تسـبب أضـرارًا أخلاقيـة وشـرعية وصحيـة للأطفال، وهي كالتالي:

Kinetica
Simpsons Road Rage
Capcom vs. SNK 2
Jekyll & Hyde
Portal Runner
Bloody Roar 3
Stretch Panic
Evil Twin
Ephemeral Fantasia
Ready 2 Rumble Boxing: Round Two
Swing Away Golf
Escape from Monkey Island
Marvel vs. Capcom 2
Jonny Moseley Mad Trixx
James Bond 007 in Agent Under Fire

---

(1) - http://www.startimes.com/f.aspx?t=24756943

V.I.P
Beyond Atlantis II
ESPN Winter X Games Snowboarding 2002
Pirates -The Legend of Black Kat
Circus Maximus: Chariot Wars
Sled Storm
Hitman 2: Silent Assassin
Arabian Nights
Mike Tyson Heavyweight Boxing
Barbarian
Aggressive Inline
X-Men Next Dimension
Simpsons Skateboarding
Malice
Suikoden 3
Black & Bruised
Jet X20
Galerians: Ash
EverQuest Online Adventures
James Bond 007 Nightfire
Tony Hawk's Pro Skater 4
Dr. Muto
Grand Theft Auto Vice City
Metal Gear Solid 2 Substance
Gio Gio's Bizarre Adventure
BMX XXX
The Getaway
Breath of Fire: Dragon Quarter
WWE Crush Hour
Moto GP 3
RTX Red Rock

SX Superstar
Def Jam Vendetta
Big Mutha Truckers
Enter the Matrix
Big Mutha Truckers
Unlimited Saga
Freaky Flyers
Virtua Fighter 4 Evolution
Final Fantasy X-2
Freestyle Metal X
Charlie’s Angels
Summer Heat Beach Volleyball
Buffy the Vampire Slayer Chaos Bleeds
Soul Calibur 2
Robin Hood Defender of the Crown
Culdcept
Viewtiful Joe
Jak II
James Bond 007: Everything or Nothing
Prince of Persia: The Sands of Time
Tony Hawk’s Underground
Hitman 2 Greatest Hits
Need for Speed Underground
KYA: Dark Lineage
Lowrider
R: Racing Evolution
Trivial Pursuit: Unhinged
Tokyo Xtreme Racer
Pitfall Harry
Onimusha Blade Warriors
Cy Girls

Crimson Sea 2
Destruction Derby Arenas
Samurai Warriors
Eye Toy: Groove
Malice
Hitman Contracts
Crimson Tears
Guilty Gear Isuka
FULLMETAL ALCHEMIST and the Broken Angel
Tales of Symphonia
ShellShock Nam ‘67
Silent Hill 4: The Room
The Guy Game
The Dukes of Hazzard: Return of the General Lee
Bad Boys Miami Takedown
Terminator 3: Redemption
Street Fighter Anniversary Collection
Hot Shots Golf Fore
Dance Dance Revolution EXTREME
Leisure Suit Larry: Magna cum Lau
The King of Fighters(KOF): Maximum Impact
Shadow Hearts: Covenant
BloodRayne 2
Jak 3
Rumble Roses
Def Jam Fight for NY
Conflict: Vietnam
The Bard’s Tale
Tony Hawk’s Underground2
Outlaw Golf 2
Playboy: The Mansion

Inuyasha-Secret of the Cursed Mask
Shin Megami Tensei: Nocturne
Backyard Wrestling 2: There Goes the Neighborhoo
GoldenEye: Rogue Agent
Metal Gear Solid 3 Snake Eater
Need For Speed Underground 2
The URBZ: Sims in the City
WWE SmackDown! Vs. Raw
Suikoden IV
The King of Fighters 2002/2003
Grand Theft Auto: San Andreas
Pinball Hall of Fame
Atlantis Evolution
Capcom Fighting Evolution
Death By Degrees
Prince of Persia: Warrior Within
Ys: The Ark of Napishtim
The Getaway: Black Monday
Devil May Cry 3: Dante's Awakening
Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose
The Shield
Kessen III
Predator: Concrete Jungle
Killer 7
Haunting Ground
EA Sports Fight Night Round
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga
God of War
Dead To Rights 2
DARKWATCH
Tekken 5

Atelier Iris: Eternal Mana
Samurai Western
Destroy All Humans
Stella Deus: The Gate of Eternity
Outlaw Volleyball: Remixed
to Life25
Romancing SaGa
Harvest Moon: A Wonderful Life Special Edition
Pump It Up: Exceed
Dragon Quest VIII Journey of the Cursed King
Outlaw Tennis
Mobile Suit Gundam Seed: Never Ending Tomorrow
Radiata Stories
Inuyasha: Feudal Combat
Dance Dance Revolution EXTREME 2
Total Overdose
Indigo Prophecy
Big Mutha Truckers 2
Darkwatch
IHRA Drag Racing - Sportsman Edition
Commandos: Strike Force
Shining Force Neo
Blitz: The League
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2
Grand Theft Auto: San Andreas
Tony Hawk’s American Wasteland
The Suffering: Ties that Bind
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects
Devil Kings
FROM RUSSIA WITH LOVE
Friends: The one with all the Trivia

Karaoke Revolution Party
The Sims 2
True Crime: New York City
HotDogs HotGals
The Matrix: Path of Neo
Gun
Cent: Bulletproof50
Magna Carta: Tears of Blood
Grand Theft Auto: Liberty City Stories
WWE Smackdown vs. Raw2006
Prince of Persia: The Two Thrones
Arena Football?
Shadow Hearts From the New World
TOCA Race Driver
Final Fight Streetwise
Tales of Legendia
MS Saga: A New Dawn
Crusty Demons
beatmania
Metal Gear Solid 3 Subsistence
Suikoden V
The Godfather The Game
EA Sports Fight Night Round 3
Tomb Raider: Legend
Karaoke Revolution Country
Atelier Iris 2: Azoth of Destiny
Driver: Parallel Lines
Samurai Champloo
Hitman Blood Money
Metal Saga
Zatch Bell: Mamado Fury

Steambot Chronicles
Yakuza
Just Cause
Naruto: Ultimate Ninja
The King of Fighters 2006
D1 Grand Prix
Samurai Warriors 2
Disgaea 2 Cursed Memories
Spy Fiction

الفهرس

الفصل الخامس

فوائد وأضرار الألعاب الإلكترونية

الفهرس

المبحث الأول:
فوائد الألعاب الإلكترونية

الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات، فإنها لا تخلو من إيجابيات؛ وإذا رُوعيت الضوابط الرقابية عند تنفيذها، وتوفر الإشراف التربوي عليها لكانت أكثر إيجابية، بحيث يستطيع الطفل أن يقضي فيها جزءًا من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه.

فاللعبة التي لا تحقق شروط النمو بجوانبه المختلفة هي لعبة غير صحية، ولا سليمة؛ لذا يجب على الوالدين اختيار اللعبة التي تحقق للطفل جوانب النمو في جميع الجوانب؛ الروحية، والخُلقية، والنفسية، والاجتماعية، والجسمية الحركية، والعقلية.

ويمكن للأطفال أن يمارسوا ألعابًا شيقة ومفيدة، كألعاب الذاكرة، وتنشيط الفكر، وألعاب التفكير الإبداعي، فإن لها جوانب إيجابية في تنمية مهارات الدقة والمتابعة والتركيز.

وممارسة تلك الألعاب يساهم في تنمية التعلم الذاتي، والتعلم بالاكتشاف، والمحاولة والخطأ، والتعزيز الفوري لاستجابات الأطفال، وغيرها من أمور ينبغي أن تتوفر في محتوى أيّ لعبة.

وتختصر الألعاب التعليمية الإلكترونية وقت وجهد المعلم، وتساعده على القيام بوظيفته كمساعد وموجّه ومرشد وملاحظ لتقدم الأطفال، وتعطي البرمجية التعليمية صورة دقيقة عن مستوى نمو الأطفال وقدراتهم.

كما أنها تُعطي الطفل إحساسًا باللون والشكل، والإيقاع الصوتي الجميل، وتناسق الحركة، وملائمة أجزاء الصورة بعضها لبعض.

كما أن ألعاب الأطفال الإلكترونية تساعد في تمتين بعض السمات الأساسية في شخصية الطفل، وتسهّل عملية تعلم القراءة والكتابة والحساب، فضلاً عن تهيئة الطفل للحياة الاجتماعية عبر التكنولوجيا والتفاعل.

ومن الفوائد الأساسية للعب الأطفال الإلكترونية أيضًا: أنها تُعدّ الطفل للتعامل مع الظروف المفاجئة والطارئة، كما تجعل الطفل مسئولاً عن نفسه أثناء اللعب، ولا يحتاج لمراقبة الآخرين، وهذا الأمر ينطوي على فوائد مهمة تتعلق بالنمو النفسي للطفل من النواحي الوجدانية، والاجتماعية، والنفسية، وتعويده على تحمل المسئولية، وحسن التصرف في المواقف الصعبة.

ومن أهم فوائدها أيضًا: تنمية فكرة التجربة والخطأ التي يتعلم منها الصغار والكبار على حد سواء.

ومنها كذلك: التدرب على حل المشاكل بطرق ابتكارية، فأثناء اللعب وبسبب خطأ في الحركة، أو الاختيار، يتعرض اللاعب للخسارة، وهو ما يدفعه للتفكير في طرق بديلة تجنّبه الخسارة، ويضمن عدم الوقوع في الخطأ نفسه مرتين. وهذا ينمّي الميول الابتكارية في التفكير، ويشجع على الابتعاد عن الأفكار النمطية والمستهلَكة.

كذلك من فوائد الألعاب الإلكترونية: أنها تدرّب اللاعب على كيفية استيعاب أكبر كمّ ممكن من المعلومات، ومن ثَم اتخاذ قرار سريع مبني على المعطيات.

كما أن الكثير من الألعاب الإلكترونية تنمّي سعة ذاكرة اللاعب؛ «إذ تكون أشبه بالتمرينات الرياضية التي تعمل على تقوية العضلات وزيادة حجمها بكثرة الممارسة».

الذاكرة ليست وحدها التي تستفيد من بعض الألعاب الإلكترونية، بل ثبت أن مستوى التحصيل الدراسي، وإقبال الطلاب على المناهج التعليمية، يمكن أن يتحسنا كثيرًا بمساعدة الألعاب الإلكترونية، وتشير دراسة أمريكية لخبير تقنية المعلومات «وي بينغ» عنوانها «هل ممارسة الألعاب كلها سيئة؟» إلى أن الخيال البعيد تمامًا من الواقع قد يجعل العملية التعليمية أكثر جاذبية، ومن ثَم تساعد على تحسين تحصيل الطلاب[1].

كما أثبتت دراسات أمريكية أن ممارسة ألعاب الحاسوب تحافظ على الصحة الذهنية، وتقوّي الإدراك وتؤخر الشيخوخة، وقال جيسون أليري الأستاذ المساعد في علم النفس بجامعة نورث كارولينا: إن ألعاب الحاسوب تفيد المسنين نفسيًّا وبدنيًّا، وتنشِّط عقولهم وتجعلهم يقظين عند التقدم بالعمر.

كما أظهرت دراسة أُجريت بمركز للمسنين في بنساكولا بولاية فلوريدا أن لعبة البولينغ بالحاسوب تزيد نشاط قلب كبار السن بحوالي ٤٠٪؛ لأنها تتطلب من اللاعبين الذين تتراوح أعمارهم بين ستين وثمانين سنة الإمساك بمحرك كرة بين أيديهم، والتلويح بها، وضربها بنقاط محددة على لوحة تسجيل للنقاط.

وقال ألفن كرامر، وهو أستاذ علم الأعصاب والنفس بجامعة إلينوي: إنه ورفاقه الذين شاركوا بالدراسة أرادوا معرفة ما إذا كانت هذه الألعاب مفيدة للمسنين.. وجرى التركيز على الألعاب التي تشحذ أدمغة المسنين، وتحفّز ذاكرتهم من خلال دراسةٍ طُلب فيها من أربعين شخصًا بالستينيات والسبعينيات من العمر ممارسة لعبة الحاسوب «نهوض الأمم».

---

(١) «فارم فيل» نموذج معاكس ينمّي روح المشاركة والشعور بالمسئولية، صحيفة الحياة السعودية ، الاثنين، ٢١ سبتمبر ٢٠٠٩م.

الفهرس

وطلب الباحثون من مسنين لم يمارسوا ألعاب الحاسوب على الأقل عامين الانخراط في هذه اللعبة؛ لاختبار قدراتهم الذهنية وقوة ذاكرتهم، وطلبوا منهم ممارستها ٢٤ ساعة تُوزع على ثمانية أسابيع.

وقال كرامر: إنه تبين بعد انتهاء فترة الاختبار أن قدرة المسنين الذين مارسوا هذه الألعاب قد زادت باختبارات الذاكرة والتفكير والإدراك، والتخطيط والجدولة، ومقاربة مواضيع تتسم بالغموض والقيام بمهمات متعددة[١].

ومن فوائد الألعاب الإلكترونية أيضًا:

- السيطرة على القلق والمخاوف والصراعات النفسية البسيطة التي قد يعاني منها الطفل.
- اكتشاف مقومات شخصية الطفل ومواهبه الخاصة التي تنعكس على حياته في المستقبل.
- إثراء لغة الطفل، وتحسين أدائه اللغوي، وإغناء قاموسه اللفظي.
- استهلاك طاقة الطفل الزائدة، وإعطاؤه الفرصة للحركة أو الجري، مما يعمل على فتح شهيته، ويشجّعه على النوم السريع بعد مجهود اللعب، وبذلك ينمو نموًّا طبيعيًّا وسلسًا.

---

(١) ألعاب الكمبيوتر مفيدة للعقل، جريدة الأهرام المصرية، على الرابط التالي: http://www.ahram.org.eg/Print.aspx?ID=4898

الفهرس

المبحث الثاني

أضرار الألعاب الإلكترونية

مع الفوائد التي تحدثنا عنها إلا أن الألعاب الإلكترونية لها أضرار كثيرة، لا يمكن إغفالها، لاسيما أنها قد تصل بالأطفال إلى مستوى سيئ من الأخلاق، فضلاً عن الأضرار الصحية وغيرها؛ لذا تم ترتيب هذه الأضرار على النحو التالي:

١- الآثار الصحية:

حذّر خبراء الصحة من أن تعوّد الأطفال على استخدام أجهزة الكمبيوتر والإدمان عليها في الدراسة واللعب ربما يعرّضهم إلى مخاطر وإصابات قد تنتهي إلى إعاقات، من أبرزها: إصابات الرقبة والظهر والأطراف، وأشاروا إلى أن هذه الإصابات قد تظهر في العادة عند البالغين؛ بسبب استخدام تلك الأجهزة لفترات طويلة، مترافقًا مع الجلوس بطريقة غير صحيحة أمامها، وعدم القيام بأي تمارين رياضية ولو خفيفة خلال أوقات الجلوس الطويلة أمام الكمبيوتر.

وهذا ما أكدته الدكتورة إلهام حسين، أستاذ طب الأطفال بجامعة عين شمس في دراسة حديثة، وأضافت أيضًا أن من أخطارها: ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي؛ حيث اشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة، وخاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان أعسر.

ومن ناحية أخرى كشــف العلمــاء مؤخــرًا أن الوميض المتقطع بســبب المســتويات العاليــة والمتباينــة من الإضاءة في الرســوم المتحركة الموجودة في هذه الألعاب تتســبب في حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال؛ حيث تؤكد إحدى الدراسات على أن الأطفال المشغوفين بهذه الألعاب يصابون بتشجنات عصبية تدل على توغل سمة العنف والتوتر الشديد في أوصالهم ودمائهم.

حتــى ربما يصل الأمر إلى أمراض الصرع الدماغي، فماذا تتوقع من طفل قابع في إحدى زوايا الغرفة، وعيناه مشدودتان نحو شاشة صغيــرة، تمضي ببريق متنوع من الألــوان البراقة المتحركة، ويداه تمســكان بإحكام على جهاز صغير ترتجف أصابعهما من كل رجفة من رجفاتــه، وتتحرك بعصبية على أزرار بألــوان وأحجام مختلفة كلما ســكن، وآذان صاغية لأصوات وصرخــات وطرقات إلكترونية تخفت حينًا وتعلو أحيانًا أخرى لتســتولي على من أمامها، فلا يرى ولا يسمع ولا يعي مما حوله إلا هي[(١)].

وقــد أثبتت بحــوث علميــة للأطباء فــي اليابــان أن الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعًا نادرًا من الصرع، وأن الأطفــال أكثر عرضة للإصابة بهذا المرض .. فقد اســتقبلت إحدى المستشــفيات اليابانية ٧٠٠ طفل بعد مشــاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة، وبعد دراسة مستمرة تبين أن الأضواء قد تسبّب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء، والذين يشكلون ١٪ من مجموع سكان أي دولة[(٢)].

كما حــذّر العلماء مــن الاســتخدام المتزايد لألعــاب الكمبيوتر

---

(١) الألعاب الالكترونية وواقع أطفالنا، إســماعيل حســين، باحث ومستشــار ثقافي، الشقائق العدد ٦١، رجب ١٤٢٣هـ، (سبتمبر ٢٠٠٢م)، ص ٢٩.

(٢) طفلك والألعاب الإلكترونية– مزايا وأخطار، على الرابط التالي:.http://www.saaid net/tarbiah/163.htm

الفهرس

الاهتزازيـــة مِن قِبـــل الأطفال؛ لاحتمال ارتباطـــه بالإصابة بمرض ارتعاش الأذرع والأكف.

كما أشار العلماء أيضًا إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهـــاز العظمي والعضلي؛ نتيجة الحركة الســـريعة المتكررة في الألعـــاب، كما أن كثـــرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تســـبب أضرارًا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرســـغ؛ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.

كما تشير الأبحاث العلمية إلى أن حركة العينين تكون سريعة جدًّا أثناء ممارسة ألعاب الكمبيوتر، مما يزيد من فرص إجهادها إضافة إلى أن مجالات الأشـــعة الكهرومغناطيســـية والمنبعثة من شاشات الكمبيوتـــر تؤدي إلى حدوث الاحمـــرار بالعين، والجفاف، والحكة، والزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني، وأحيانًا بالقلق والاكتئاب[(١)].

ومن ذلك ما أكدّته رئيســـة المؤسســـة العالمية شـــيلر (إلغا زيب لاروش) حيث كتبت بحثًا طويلاً عن مخاطر تعرّض الأطفال للموت، وآثار ألعاب الفيديو، فتقول: «البعض يســـعون إلى تدمير كل ما هو إنســـاني، ولهـــذا فهم يســـتعملون تقنية من أجل خلـــق تغييرات في الســـلوك، وغســـل الدماغ؛ لأنـــه لا يمكن أن نقول غيـــر ذلك، فإذا استمر الناس في مشاهدة هذه المشاهد تموت أرواحهم»[(٢)].

كذلك من أضرارها: الإصابة بســـوء التغذية، فالطفل لا يشـــارك أســـرته في وجبات الغذاء والعشـــاء، فيتعود الأكل غير الصحي في

---

(١) - الدراسات الطبية تؤكد تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة أبنائنا، جريدة الرياض، على الرابط التالي: http://www.alriyadh.com/2008/02/21/article319668.html

(٢) - الألعـــاب الإلكترونيـــة: ترفيـــه علمـــي أم تدميـــر صحـــي؟!. د. وجـــدي عبـــد الفتاح ســـواحل، علـــى الرابـــط التالـــي: http://www.islamweb.net/media/index.php?page=article&lang=A&id=35320

الفهرس

أوقات غير مناسبة للجسم.

والطفل الذي يعتاد النمط السريع في تكنولوجيا وألعاب الكمبيوتر قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير، مما يعرّض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي، سواء في المدرسة أو في المنزل.

كما أكدت دراسة علمية نُشرت نتائجها مؤخرًا أن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الكمبيوتر، فقد قام الباحثون بدراسة أكثر من ٢٠٠٠ طالب تتراوح أعمارهم بين ٩ سنوات و١٨ سنة، وتبين أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من ٥٤ كيلو جرامًا إلى ٦٠ كيلو جرامًا، كما أن هناك انخفاضًا حادًا في اللياقة البدنية، فالأطفال من ذوي ١٠ سنوات في عام ١٩٨٥م كانوا قادرين على الركض لمسافة ١,٦ كيلو متر لمدة زمنية لا تتجاوز ٨,١٤ دقيقة، أما أطفال اليوم فيركضون المسافة نفسها، ولكن في عشر دقائق أو أكثر.

ومن أضرارها أيضًا: حدوث اختلال في النوم؛ حيث أجرى الدكتور ماركوس دوراك وزملاء له بـ(جامعة كولونيا الرياضية الألمانية) دراسات عن النوم خلال الليل، وقبل اختبارات شفهية وبصرية على الذاكرة وبعدها، وأوضحت النتائج أنه: «بعد لعب مباراة تفاعلية على الكمبيوتر استغرق الأولاد وقتًا أطول للانخراط في النوم، وقضوا وقتًا أقل في النوم العميق المعروف باسم (نوم الموجة البطيئة)- وهو النوع الذي يساعد الشخص على تشكيل الذاكرة الواقعية- وقضوا وقتًا أطول في المرحلة الثانية من النوم قليل النشاط .. والذي يطلق عليه (نوم حركات العين غير السريعة).. وهي مرحلة النوم التي تلي مباشرة مرحلة النوم الأولية (الانزلاق

إلــى النوم)، وهي تســبق مرحلة (نــوم الموجة البطيئــة العميقة)، وأوضحت الدراسة أن كثرة لعب الألعاب العنيفة يؤدي تدريجيًّا إلى زرع هذا السلوك وتوجيهه ليصبح سلوكًا للطفل.

نشرت مجلة أبحاث الأطفال في شهر نوفمبر عام ٢٠٠٧م دراسة أُجريت لمعرفة تأثير الإفراط في الألعاب الإلكترونية على الأطفال، أشــار فيه الباحثون إلى تأثير وسائل الإعلام على صحة الأطفال، وان ذلك يعتبر مشــكلة حقيقية، وأضافوا بأن بحثهم يعطي المزيد من الأدلة على تأثيرها السلبي على نوم وصحة، وأداء الأطفال.

وقد شــملت الدراسة "١١" من الفتيان ما بين الثانية عشرة إلى الرابعة عشــرة من العمر، أُخضعوا في الدراســة إما إلى مشاهدة أفــلام مثيرة أو ألعــاب إلكترونية تفاعلية لمدة ســاعة قبل نومهم بســاعتين أو ثلاث، ومن ثَم أخضعوا لتحليــل النوم الليلي، وكذلك لفحــوص للذاكرة لفظيــة وبصرية، وبينت نتائج هذه الدراســة أن الأطفال اســتغرقوا وقتًا أطول ليناموا، وكذلــك قلّت كفاءة نومهم، كمــا بينت الفحوصات المعرفية أن هناك انحدارًا في أداء الذاكرة اللفظية لديهم[١].

٢- الآثار السلوكية: تتمثل في:

أ- تربية الأطفال والمراهقين على العنف والعدوان:

حيث إن نســبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير أملاكهم، والاعتداء عليهم بدون وجــه حق، وتعلّم الأطفــال والمراهقين أســاليب ارتكاب الجريمة، وفنونهــا، وحِيلَها، وتنمّي في عقولهم قدرات ومهارات آلاتها العنف

(١) الدراســات الطبيــة تؤكد تأثير الألعــاب الإلكترونية على صحــة أبنائنا، جريدة الرياض.

الفهرس

والعـدوان، ونتيجتهـا الجريمة، وهذه القدرات مكتسـبة من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

كثيـر من الألعاب يعتمد نجاحها على دقـة القتل، وظهور الدماء بشـكل شـبه واقعي، وطريقة القتل والذبح بأدوات مثل السكين أو المنشار أو أسلحة متنوعة الطريقة، فأكثر الألعاب نجاحًا في هذا المجـال هي ما يقوم إما على العنـف أو توظيف الجنس مثل لعبة cod أو GTA كما أن الطفل أثناء اللعب يلتقي فيها بمن يحمل أسوأ الكلمات، وهذا ما يجعل الأطفال يتعلمونها منهم.

يقول الدكتور «كليفورد هيل» المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشـكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا: «لقد اغتُصبـت بـراءة أطفالنا أمام أعيننا وبمسـاعدتنا، بـل وبأموالنا أيضًا.. وحتى لو صُودرت جميع هذه الأشـرطة، فإن الأمر سيكون متأخـرًا للغاية في منع نمو جيل يمارس أشـد أنواع العنف تطرفًا في التاريخ المعاصر».

ويقول الدكتور سال سيفر: إن ألعاب الفيديو [مثل البلاي ستيشن] يمكن أن تؤثر على الطفل فيصبح عنيفًا، فالكثير من ألعاب (القاتل الأول) «فيرسـت بيرسون شـوتر» تزيد رصيد اللاعب من النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، فهنا يتعلم الطفل ثانية أن القتل شيء مقبول وممتع.

وفي دراسة في كندا على ثلاثين ألفًا من هذه الألعاب الإلكترونية، تم رصد اثنين وعشرين ألفًا منها تعتمد اعتمادًا مباشرًا على فكرة الجريمة والقتل والدماء.

وذكرت دراسة أمريكية حديثة أن ممارسة الأطفال لألعاب الكمبيوتر التـي تعتمد علـى العنف يمكـن أن تزيد من الأفكار والسـلوكيات

العدوانية عندهم، وأشـارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررًا من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية؛ لأنها تتصف بصفـة التفاعلية بينها وبين الطفل، وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها[1].

وهـذا يفرز جيـلاً عنيفًـا وأنانيًا: فقـد تحدث الدكتـور أحمد المجدوب، المستشار السـابق للمركز القومي للبحوث الاجتماعية بالقاهرة، عن بعض الآثار السـلبية للألعـاب الإلكترونية فقال: إن هذه الألعاب تصنع طفلاً عنيفًا؛ وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفـه يغلـب عليه العنف، وقد أثبتت الأبحـاث التي أُجريت في الغـرب وجود علاقة بين السـلوك العنيف للطفل ومشـاهد العنف التـي يراهـا، كما أنها تصنع طفلاً أنانيًّا لا يفكر في شـيء سـوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرًا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول مَن يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه، كما أنها قد تعلّم الأطفال أمور النصـب والاحتيال، فالطفل يحتال علـى والديه ليقتنص منهما ما يحتاج إليه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة[2].

تنطبع مشاهد العنف المصورة إلكترونيًّا في تلك الألعاب الجهنمية على سـطح العقل الباطـن، أو تقبع في صخب فـي تلك المنطقة الواقعـة بين الشـعور واللاشـعور، تكمن وتكون بـذرة لما هو آتٍ، ولخطـر كبير قادم يحدث هذا أكثر في حـالات الأطفال المهيئين أكثر لاسـتقبال تلك (الاندفاعات) من بيئتهـم المحيطة، والصغار

---

(١) الألعاب الإلكترونية.. أنانية واستهتار بالوقت، جريدة البيان، على الرابط التالي:
http://www.albayan.ae/science-today/studies-research/2012-01-15-1.1573060

(٢) طفلك والألعاب الإلكترونية- مزايا وأخطار، http://www.saaid.net/tarbiah/163.htm

الفهرس

لا يســتطيعون- بل لا يتمكنــون- من فهم ذلك الفــارق الكبير بين العنف المصوّر في اللعبة وبين وحشــية ما يحدث في الحياة، إنهم لا يحســون بتلك التأثيرات التي تنزع عنهم حساسيتهم، لا يدركون فيستمرون في اللعب ليلاً ونهارًا - دون هوادة -، وقد يستمر اللعب لأيام دون كلل أو ملل لا يقطعه سوي تناول القليل من الطعام، قليل مــن النوم، والذهاب إلى الحمــام لقضاء الحاجة مع إهمال تام في المظهر(١).

ب- إشاعة الجنس والفاحشة بين الأطفال والمراهقين:

وذلك من خلال انتشــار الألعاب التي تدعو إلى الرذيلة، والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تُفســد عقول الأطفال والمراهقين على حدّ ســواء، تلك التي تتســلل إلى الأســواق عــن طريق بعض ضعفاء النفوس الذين يجلبونها عن طريق الإنترنت، ومن ثَم يقومون بترويجها، وكذلك رؤية المشاهد العارية، والاعتياد عليها.

للأســف، فقد انتشر ضمن الألعاب الإلكترونية، كثير من الألعاب الجنسية والصور الفاضحة، لينشأ جيل مائع متهالك لا يمتلك قيمًا، يألف الجنس غير المنضبط وفق الشرع والدين والقيم والأعراف، بــل هناك ألعاب يتــم بيعها أو تحميلها من الشــبكة العنكبوتية يتم ممارسة الجنس المباشر فيها.

يقول د. خالد بن ســعود الحليبي: ومن المشاهد كذلك أن هناك ألعابًــا ذات صور عارية ســواء في الكمبيوتــر أو في ألعاب البلاي ستيشــن، وتقوم هذه الألعــاب بفكرتها الخبيثــة بتحطيم كثير من الأخلاقيــات التــي يتعلمها الطفل فــي المجتمع المســلم، وتجعله مذبذبًا بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وبين ما يُدَسّ له من خلال

---

(١) إدمان الأطفال على الألعــاب الإلكترونية، د.خليل فاضل، http://sada-miloud.yoo7.com/t272-topic

الفهرس

الأحداث الجارية، والصور العارية، والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة؛ فالذكاء يصوّر على أنه الخبث، والطيبة على أنها السذاجة وقلة الحيلة، مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الطفل، وتجعله يستخدم ذكاءه في أمور ضارة به وبمن حوله[1].

ج- الإدمان على اللعب:

أدت هذه الألعاب الإلكترونية ببعض الأطفال والمراهقين إلى حد الإدمان المفرط؛ مما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الأشخاص الذين يُسمَح لهم بممارسة هذه الألعاب في الأماكن العامة.

وهو من أكثر الآثار خطورة؛ فعندما يدمن الأطفال على ممارسة ومشاهدة هذه الألعاب فإنه من الصعوبة أن يبتعد عنها أو يقلل من استخدامها.

في بحث أجرته شركة تسويق عالمية، ظهر أن حوالي ٨,٥٪ من لاعبي البلاي ستيشن ومشتقاتها في الولايات المتحدة تم تصنيفهم على أنهم «مدمنو ألعاب إلكترونية» حسب المفهوم الطبي.

أما في بريطانيا فقد أكد تقرير صادر في نوفمبر الماضي، أن حوالي ١٢٪ ممن يمارسون تلك الألعاب أظهروا علامات الإدمان، ولكن النتيجة في جنوب كوريا أكثر جدية من باقي البلدان، فقد أظهرت دراسات أن ٢,٤٪ من عدد السكان، الذين تتراوح أعمارهم بين ٩- ٣٩، هم فعلاً مدمنون على تلك الألعاب بينما صُنِّفَ ١٠,٢٪ من تلك الفئة على أنهم على شفا الوصول لمرحلة الإدمان[2].

---

(١) ألعاب الفيديو الخطر والبديل، http://www.saaid.net/tarbiah/126.htm

(٢) نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية، عبير بنت علي بن عقلان، http://www.imanway.com/vb/showthread.php?t=41122

٣- الآثار التربوية:

أ- ضعف التحصيل الدراسي، وإهمال الواجبات المدرسية، والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي، وما يصحب ذلك من اضطرابات في التعلم، وهذا ما أشارت له أغلب الدراسات، فلم تعد المواد العلمية ممتعة؛ لأنها لا تقدّم له نفس النمط الممتع في الألعاب، كما أن الطفل يفكر في اللعبة حتى أثناء المذاكرة عوضًا عن الوقت الذي يهدره والذي قدرت بعض الدراسات أنه قد يصل إلى ١٣ ساعة أسبوعيًا.

ب- اكتساب العادات السيئة، وتكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة.

ج- حدوث الكسل والخمول، والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال، بالإضافة إلى التوتر الاجتماعي، وفقدان المقدرة على التفكير الحرّ، وانحسار العزيمة والإرادة لدى الفرد.

د- اختلال عاطفي، فأصبح الطفل يواجه خصومًا وهميين يكرههم بشدة، ثم يغضب بشدة، ثم يريد قتلهم أو الانتصار عليهم!!

هـ- انخفاض ذاكرة المفردات، بسبب التركيز الهائل على الصور، مما يعني تناقص الذكاء اللغوي لطفلك، وهو ما يؤدي إلى ضعفه في الحوار والإلقاء والتعبير عن أفكاره.

ل- تشتت الانتباه والتركيز، فقد ظهر من خلال الدراسات أن الطفل أثناء لعبه يصعب جدًا أن تحادثه، فضلاً عن أن يلتفت إليك.

و- فقدان القدرة على التفكير الحر، وانحسار العزيمة والإرادة.

٤- الآثار العامة:

أ- القضاء على كثير من النشاطات الفعالة:

فلعب (Play station game) يستهلك الوقت المخصص لبعض

النشــاطات، بمعنى أنه يضيّع الوقت الذي يمكن أن يُســتخدم على نحو أكثر فاعلية؛ كما يمنع الأطفال من القيام بنشاطات أكثر فائدة، كاللعــب الجماعي مع الأقران، فالأوقات التي يقضيها الأطفال في اللعب هي الأوقات التي تنمّي كفاءاتهم، وتراكم خبرات من التجربة الشخصية المباشرة، إنهم يستطيعون التفاعل مع محيطهم، وهكذا بطريقــة تلقائيــة وطبيعية يتعلمــون من تجاربهم فــي حياتهم، لذا فاللعب الجمعي ضروري ومهم لمرحلة الطفولة.

ب- تقليـص العلاقة بين الطفل والأسـرة والعزلـة الاجتماعية ونقص التواصل مع الأسرة:

لأن الطفل بحاجة إلى التفاعل المباشر مع والديه وأسرته؛ بحيث يجلســون، ويتحدثون، ويلعبــون معًا، ولكن لعب (البلاي ستيشــن) يجــذب انتبــاه الطفل عن الجميــع، وهذا كله يؤثر ســلبًا على تلك العلاقة الودية التي يحتاجها الطفل في الأســرة، مما قد يؤدي إلى العزلة، ثم قلة الثقة بالنفس[1].

ج- الاستهتار بالوقت:

استودع الله لدينا أمانة الوقت؛ بحيث يحافظ المسلم عليه، وهذه الصفــة «محافظًا علــى وقته»، من الصفات التــي لا بد أن يتحلى بها المســلم، وتأتي الألعاب الإلكترونيــة لتتصادم مع هذه الصفة، وخصوصًــا في وقتٍ انشــغل المســلم فيه بأمور تافهــة، ولم يقدم فيها أولوياته أو ينظّم وقته، أو بالأحرى أن يســتثمر هذه الألعاب.. فقد لا يكون العيب في ذاتها، ولكن العيب في طريقة الاســتخدام، وعدم فهم الآباء لكيفية برمجة الأبناء على الاستخدام الأمثل لتلك الألعاب.

---

(١) بتصرف من (وحدة المعرفة knoll) .

الفهرس

د- نشر فكرة الهيمنة:

ليس البعد الاجتماعي والتربوي هو الناتج والمؤثر في نفوس أبنائنا، فالمنقذ في بعض الألعاب والمنتصر يحمل علم دولة غربية، فيترسخ في عقلية أبنائنا أن حماة الديار ومنقذي الإنسانية، هم أبناء تلك الدولة فقط، مما يحطّم أيضًا عقيدة الولاء والبراء.

هـ- الأنانية:

الألعاب الإلكترونية مصممة بشكل احترافي خطير؛ من حيث اللون، والصوت والحركة، والأداء، مما يجعل الطفل لا يريد أن يترك اللعبة، فيصبح أنانيًا في اللعب وفي حياته.

و- العزلة:

كثير من تلك الألعاب تم تصميمها بطريقة اللعب المنفرد، مما يتيح للطفل البُعد عن اللعب الجماعي، بل إن الأهل يستسهلون ذلك ويفضلون العزلة؛ بحجة البعد عن المشاكل بين الأطفال، وهذا ليس حلاً، فنحن هنا نخطط بقصد أو من دون قصد لإبعاد ابننا عن المواقف التربوية الاجتماعية التي يتعلم فيها أسس الحوار، ومتعة التفاعل، وحل المشكلات، وبالتالي يفقد أهم أسلوب تربوي، وهو التعلم بالمحاولة والخطأ والتجريب والاكتشاف، من خلال المواقف التجريبية التربوية، فنُفسد بذلك أكثر مما نصلح.

لا بد من طرح بدائل عن الألعاب الإلكترونية بالرجوع إلى الألعاب القديمة المصنوعة يدويًا، أو العمل في البستنة، والرسم بمختلف أشكاله وألوانه، والألعاب التركيبية، والتشكيل بالصلصال، إضافة إلى القراءة والسياحة والتدوين، وغير ذلك[1].

---

(١) الألعاب الإلكترونية.. أنانية واستهتار بالوقت، جريدة البيان،
http://www.albayan.ae/science-today/studies-research/2012-01-15-1.1573060

الفصل السادس

كيفية تفادي مخاطر الألعاب الإلكترونية

الفهرس

الفصل السادس

كيفية تفادي مخاطر الألعاب الإلكترونية

بعد أن ذكرنا أضرار اللعاب الإلكترونية وخطرها على الأطفال والمراهقين، لا بد من تحديد أطر ووسائل لتجنب هذه الأضرار؛ حتى نستطيع حماية أبنائنا من الخطر المستشري في المجتمع.

أولاً: دور الأسرة:

بما أن الأسرة تشكّل خط الدفاع الأول في الحفاظ على فلذات أكبادنا، وعلى تقاليدنا المستمدة من القيم الإسلامية السمحة، فلا بد للوالدين من إدراك مخاطر وسلبيات اقتناء أبنائها لبعض الألعاب الإلكترونية، وفحص محتوياتها والتحكم في عرضها، مع قيامهم قبل كل شيء بزرع القيم والمبادئ في نفوس وعقول أبنائهم؛ من خلال تربيتهم تربية واعية ومراقبة مستمرة.

كما ينبغي للأهل أن يراعوا الموازنة بين أوقات الجد واللعب لأطفالهم، وأن يعلّموهم التوسط والاعتدال والتعود، وعلى أن لكل شيء وقتًا محددًا خاصًّا به، ولا مانع للأهل من شراء الألعاب التربوية شريطة أن يكون محتواها مفيدًا، ومدة عرضها ومشاهدتها محدودة، والابتعاد عن شراء الألعاب التي تُفسد العقل والبدن.

وعلى الأسرة أن تشارك طفلها في الألعاب كوسيلة أساسية للحد من أثر عنف الألعاب على سلوك الطفل، وأن تنمّي الأسرة لدى أبنائها حب القراءة، وخاصة القصص الهادفة التي تربط الأطفال بتاريخهم وبقضايا أمتهم، ومن ثَم تشجيعهم على ممارسة

هواياتهم كالرسم والخط، والأشغال اليدوية، والرياضة، وألعاب التراكيب والصور المقطعة وغيرها، وأن تخصص أوقاتًا محددة للأبناء للتسلية والترفيه، كزيارة الحدائق والمنتزهات العامة، أو زيارة الأقارب والأصدقاء.

ومن ناحية أخرى نوجّه أولادنا ونرغّبهم في شراء الألعاب المربية للذوق، والمنمية للذاكرة، ونوجههم إلى الألعاب ذات الطبيعية التركيبية والتفكيرية، وإلى ألعاب الذكاء، والبناء، والمسابقات الثقافية في برامج الحاسب، والألعاب التعليمية[1].

فقد نشر موقع (إم إس إن بي سي) بتاريخ ١٨ أكتوبر ٢٠٠٦م، للكاتب: بن فيلر، مقالاً بعنوان «الألعاب الإلكترونية تعيد صياغة التعليم»، يتحدث فيه عن إمكانية الاستفادة من الألعاب الإلكترونية في مجال التعلم قائلاً: (يصف العلماء هذه الطريقة بالاكتشاف العظيم؛ باعتبارها الطريقة المثلى لجذب الطلاب إلى التعليم، من خلال قضاء الساعات الطويلة في التعلم على طريقتهم الخاصة، وذلك من خلال رؤية جديدة أدواتها الألعاب الإلكترونية).

وترتكز نظرية العلماء على فكرة مؤداها أن الألعاب تعلّم الأطفال المهارات التي يرغب المعلمون أن يتحلى بها الطلاب ويجيدوها، مثل التفكير التحليلي، والبناء الجماعي بروح الفريق، وحل المشكلات والمهام المتعددة في ظل ظروف إجبارية قاهرة، وعلى عكس البشر، نجد أن الألعاب الإلكترونية لا ينفد الصبر فيها، الأمر الذي يجعلها تتحول من كثرة الممارسة إلى صفة مكتسبة، ومن ثَم صفة طبيعية أصيلة لدى الأطفال.

كذلك ينبغي على الأسرة أن تحدد ساعات معينة للعب في الألعاب

---

(١) أثر الالعاب الالكترونية على الأطفال، http://mawdoo3.com

المختارة بعناية؛ بحيث لا تزيد عن ساعة أو ساعتين على الأكثر متقطعتين غير متواصلتين، حتى لا تضيع أوقات الأطفال هدرًا؛ حيث إن خبراء الصحة النفسية والعقلية أجمعوا على ضرورة قضاء ٧٥٪ من وقت فراغ الطفل في أنشطة حركية، وقضاء ٢٥٪ في أنشطة غير حركية، بينما واقع أطفالنا أن جلوسهم أمام التلفاز يصل إلى حوالي ٨٠٪ من أوقات يقظتهم، وبخاصة في الإجازات.

ومن المستحسن أيضًا أن يتم توجيه الطفل للمشاركة في حلقة لتحفيظ القرآن الكريم، أو الاشتراك في مركز اجتماعي أو رياضي، أو زيارة قريب أو صديق أو مريض، أو القراءة المفيدة، أو خدمة الأهل في البيت والسوق، أو أي نشاط مفيد له؛ حتى لا تضيع فترة تربيته في إتقان اللعب واللهو، ويفقد مهارات حياتية كثيرة سوف يحتاجها في المستقبل، كذلك العمل على بناء الحصانة الذاتية في نفوس أولادنا؛ بحيث تنتج عنها طبيعة رافضة لكل ما هو ضارّ أو محرّم؛ دون تدخل منا.

يقول الدكتور الحليبي: لا بد أن نوقن - نحن الآباء - بأن البهجة التي يبحث عنها أطفالنا لا توجد في الألعاب الإلكترونية، وإنما الفرحة الحقيقية، والضحكات النقية الصافية إنما تنطلق من أعماق هؤلاء الأبرياء بدون أية مؤثرات إلكترونية خادعة، ولا ضحكات هستيرية مصطنعة، لتعبّر بصدق عن مشاعرهم المرهفة بدون تكلف، وتتحدث عن مدى استمتاعهم بالحياة دون خوف أو وجل، ودون استفزاز للمشاعر، أو غرس لأفكار عدوانية، ولا تخريب لأخلاقيات الفطرة السليمة بالعنف والبطولات الكاذبة..!

ويضيف قائلاً: إنني أتحدث عن صغارنا الذين يحتاجون منا إلى الحنان الحقيقي، وإلى مشاعر الأبوة، وأحاسيس المحبة النابعة

من القلوب الكبيرة المحيطة بهم، أتحدث عن المناغاة والملاعبة البريئة والقصص الحلوة التي كانت تسبق النوم، والتي يجب أن نعود إليها، ونمارسها معهم نحن الآباء، والأشقاء والأمهات، أو أي قريب أو بعيد يعيش مع هؤلاء الصغار، أو يرونه صباحًا أو مساءً[1].

على الأم أن تخصص من وقت طفلها ووقتها ما يمكّنها من أن تقرأ له بعض القصص، وتتيح له الفرصة للتعبير عنها لغويًا أو فنيًا بالرسم، وأن تعوّد طفلها على تناول الكتب وتصفحها، وخاصة الكتب المصوّرة جذابة اللون، حتى تساعد طفلها لتقبل الكتب والاعتياد على استخدامها، بدلاً من أن يضيع معظم وقت الطفل في لعب (station Play).

إذا كانت ألعاب (Play station) الموجهة للأطفال تؤثر في سلوكهم وقيمهم واتجاهاتهم؛ فإنه من الأهمية أن تقدم هذه الألعاب لتساعد على ضبط سلوكهم وتكسبهم قيم مجتمعهم، وتنمّي قدراتهم وتساعد على تثقيفهم حتى تنمو شخصياتهم نموًا سليمًا.

إذا أردنا الخروج من مشكلة الوقت الطويل الذي يقضيه الأطفال في لعب (Play station)، فإن ذلك لا يكون بفرض القيود على حرية الطفل في لعب (station Play)، وإنما يكون ذلك بالقضاء على الأسباب التي تؤدي إلى هذه المشكلة، والتي تتمثل في أن بيئة الطفل لا توفر له الانطلاق الكافي لممارسة أنشطته المختلفة؛ بسبب عدم وجود مكان مناسب للعب الطفل داخلها، أو لانخفاض دخل الأسرة مما يؤثر في قدرة الآباء على شراء اللعب والكتب المناسبة للطفل.

وإذا استطاع الوالدان أن يهيأ لطفلهما في المنزل المكان المناسب

---

(١) ألعاب الفيديو تنشر ثقافة الفجور وتغتال براءة الأطفال، عبدالقادر علي ورسمة، http://www.saaid.net/tarbiah/158.htm.

الفهرس

الذي يجد فيه مرح الطفولة، وحرية الحركة، ومتعة اللعب، والرسم والقـراءة؛ فـإن الطفـل قد يكون علـى اسـتعداد لأن يرتبط بهذه الأنشـطة، محاولاً إشباعها على حساب الوقت الطويل المخصص للعب (Play station)[١].

ثانيًا: دور المدرسة:

ويتمثل ذلك بتوعية المجتمع المدرسي بأضرار استخدام الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى السلبي على الصعيد الصحي والسلوكي، والنفسـي والتربوي، وإقناع الطلبة بعدم شـراء تلـك الألعاب التي يتعـارض الكثير منها مع قيم وأخـلاق المجتمع، ومصادرة الألعاب التـي يتـم ضبطها مع الطلبة أثناء الدوام المدرسـي، وخاصة تلك التي تساعد على الانحراف الاجتماعي والأخلاقي، واتخاذ إجراءات رادعة، ومن ثَم الإكثار من النشاطات المختلفة للطلبة التي تساعد علـى امتصاص طاقاتهـم، وتحويل المدارس إلى مراكز نشـاطات ثقافية متنوعة أثناء العطل الصيفية.

ثالثًا: دور أجهزة الرقابة وأهل الحسبة:

يقع على عاتقها التحري المستمر عن أداء مراكز الألعاب، ومراقبة ما تقدّمه من ألعاب ضارة تتسـم بالعنف، وتساعد على الانحراف، وتتعـارض مـع أخلاق وقيم المجتمع، كما يستحسـن تحديد سـن الشخص المسموح له بدخول هذه المراكز، واستخدام تلك الألعاب فلاً يعقل أن يدخلها أطفال لا تتجاوز أعمارهم العشر سنوات.

لـذا من الضروري سـن قوانيـن وتعليمات تمنع دخـول الأطفال دون سـن (١٦) من الدخول إلى مراكز الألعـاب، وصالات الألعاب

---

(١)وحدة المعرفة knol، أطفالنا و Play station game.

الفهرس

الإلكترونية، واتخاذ إجراءات بحق المراكز التي تخالف ذلك.

رابعًا: الدور الصحي:

لتقليل الأضرار الصحية للألعاب الإلكترونية، وحماية الأطفال ينصح خبراء الصحة بأن لا تزيد مدة اللعب عن ساعتين يوميًا، شريطة أن يأخذ الشخص فترات راحة كل (١٥) دقيقة، وألا تقل المسافة بين الطفل وشاشة الكمبيوتر عن (٧٠سم)، وأن يتم إبعاد الأطفال عن ألعاب الكمبيوتر الاهتزازية حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين.

كما يجب استخدام الأدوات المطابقة للمواصفات العلمية، كأن يكون حامل الكمبيوتر متناسبًا مع حجم الطفل، وكمية الإضاءة المناسبة، ومقاعد الجلوس جيدة ومريحة.

هل إسلامية وتعريب الألعاب الإلكترونية.. هو الحل؟!

لا أحد ينكر أن للألعاب الإلكترونية الغربية الكثير من المساوئ على الرغم من جمالها وقوتها.

حتى وإن لم يقصدنا الغرب نحن بالذات، فهو يصدّر لنا أخلاقه، وحتى دينه، على شكل ألعاب كمبيوترية، فما معنى وجود الشخصيات الأنثوية بصورتها شبه العارية في أغلب ألعاب القتال وغيرها؟

لقد بات بعض شبابنا يتأثر بصورة ملحوظة بما يصدّره الإعلام إلينا من أفكار وفلسفات وسلوكيات وأخلاقيات لا تَمُتّ إلى مجتمعنا وثقافتنا بأي صلة.

ولا يمكن مواجهة ذلك التحدي الخطير إلا بنفس الوسائل والأدوات، فلا يمكن مواجهة الإعلام الغربي إلا بإعلام إسلامي ملتزم وقوي ومؤثر.

والآن يأتي السؤال:

هل ألعاب الكومبيوتر في عالمنا الإسلامي تستحق مثل هذا الجهد؟

الجواب (نعم).

فنحن كمسلمين نختلف عن الغرب من ناحية التفكير في الأهداف؛ ومع أن صناعة ألعاب الكومبيوتر من أصعب أنواع البرمجة، إلا أنه يجب تصميم ألعاب إسلامية مفيدة للناشئة، مثل لعبة تمثل استرداد المسجد الأقصى؛ بحيث يشارك اللاعب فيها في المعركة، مما سيساعد في إيقاد شعلة الجهاد في نفوس الشباب، هذه الشعلة التي استطاع الغرب أن يخمدها في صدور الكثير منا بوسائله الإعلامية المتعددة، ومن ضمنها ألعاب الكومبيوتر[1].

تشير كثير من الدراسات العالمية إلى أن صناعة الألعاب الإلكترونية بجميع فروعها وأنواعها حول العالم تقدّر ما بين ٧٠-٨٠ مليار دولار سنويًا، ومن المتوقع أن تسجل صناعة الألعاب الإلكترونية على الجوالات قرابة ١٢ مليار دولار سنويًا، فيما يتوقع أن تسجل صناعة الألعاب الإلكترونية على الإنترنت حوالي ١٥ مليار دولار، فيما يتوقع أن تسجل صناعة ألعاب الفيديو حوالي ٢٠ مليار دولار، والباقي لصناعة الألعاب الإلكترونية على أجهزة أخرى والمعروفة بحوالي ٣٠ مليار دولار.

تهدف رابطة شركات صناعة الألعاب الإلكترونية -وهي رابطة تضم الشركات الأردنية المتخصصة في صناعة الألعاب للجوال والإنترنت- إلى تعريب الألعاب إلكترونية، وجعلها مرتبطة بطبيعة اللاعبين المحليين وتفضيلاتهم، إضافة إلى إدارة البنية التحتية

(١) الألعاب الإلكترونية: ترفيه علمي أم تدمير صحي؟! منتديات الغريب.

التي تزيد من تمكين صناعة الألعاب الإلكترونية، بما في ذلك أساليب الدفع، والتعريب ومساعدة العملاء.

ويبلغ عدد الشركات الأردنية العاملة في مضمار الألعاب الإلكترونية على الجوال أو الإنترنت إلى ما يزيد على ٣٠ شركة[1].

استبيان جريدة عكاظ

في استبيان أجرته جريدة (عكاظ) ظهرت النتائج التالية:

- اعترف ٩٦,٥٪ من المشاركين والمشاركات في التصويت، والبالغ عددهم ١,١٦ مشاركًا ومشاركة؛ بقناعتهم الكاملة بأن الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يشترونها بأنفسهم طائعين لأطفالهم تمثل خطرًا حقيقيًا يتهدد أطفالهم.
- ورأت نفس النسبة أن هذه الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تشغلها أجهزة (البلاي ستيشن) أو PSP المحمولة لها تأثير سلبي على سلوك الطفل والمراهق، وتكرّس فيه الميل نحو الجريمة والسلوك العنيف، ما يعتبر في المحصلة النهائية تهديدًا حقيقيًا ليس على مستوى الأفراد وحسب، ولكنه يتمدد ليطال المجتمع ككل.
- وطالب ٩٣,٨٪ بضرورة تشديد الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية التي تبيع هذه الألعاب عبر الأقراص الأصلية أو المنسوخة.
- وأيد ٩٧,٥٪ صدور قرار عاجل يمنع دخول هذه الألعاب الإلكترونية العنيفة وتداولها في الأسواق المحلية، وفرض الغرامات والعقوبات الرادعة على المخالفين.

---

(١) جريدة الدستور الأردنية، العدد ١٦١٣٠، الأربعاء ١٦ رجب ١٤٣٣هـ، الموافق ٦ يونيه ٢٠١٢م:
http://www.addustour.com/ViewTopic.aspx?ac=%5CEconomy%5C2011%5C11%5CEconomy_issue1501_day27_id371899.htm

الفهرس

• وحمَّل ٩٣،٨٪ الأسرة جانبًا مهمًا من المسؤولية، وأكدوا أن الوالدين لا بد أن يكون لهما دور فاعل في ملاحظة الأولاد، ومراقبة الأفلام والقنوات والألعاب الإلكترونية وغيرها، ومنعهم من الاطلاع أو اللعب بكل ما من شأنه أن يُحدِث تأثيرًا سلبيًا على سلوك الأطفال أو المراهقين من الأبناء والبنات في هذه السن الحرجة القابلة للتأثر السريع.

• ورأى ٩٠،١٪ من المشاركين والمشاركات في التصويت بأن الوالدين مطالبان بتشديد الرقابة على ألعاب الأبناء، خاصة الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تمثل خطرًا حقيقيًا يهدد حياتهم ومستقبلهم وسلوكهم ومجتمعهم أيضًا.

• وأشار ٨٩،٦٪ إلى أن الأطفال الذين يمارسون هذه الألعاب يتحول سلوكهم إلى العنف؛ تأثرًا بالعنف الذي يتعاطون معه من خلال هذه الألعاب باستمرار.

• وأقر ٧٠،٣٪ بأنهم لاحظوا تأثيرًا سلبيًا عنيفًا في سلوك أولادهم أو إخوانهم وأخواتهم الصغار الذين يتعاطون باستمرار مع ألعاب إلكترونية عنيفة كمطاردات العصابات المليئة بالكثير من مشاهد، ومقاطع الضرب العنيف، والقتل، والدماء والأوصال المقطعة المقززة بالفعل. وأنهم لاحظوا كثيرًا أن الأطفال يحاولون تقليد الكثير من هذه المشاهد والحركات العنيفة في هذه الألعاب؛ مما يعتبر مؤشرًا خطيرًا لا بد من التنبه له والحد من آثاره ومحاربته[1].

---

(١) جريدة عكاظ، (السبت ١٤٢٨/١١/٠١هـ)، الموافق ١٠/ نوفمبر /٢٠٠٧م، العدد (٢٣٣٧)، بعنوان (معظم المصوتين اعتبروها خطرًا حقيقيًا يهدد أطفالنا ويؤثر على سلوكهم).

الفهرس

آراء بعض الخبراء والمتخصصين(١)

١- د.عامر المطوع يقول عن أشرطة ألعاب الأطفال: هذه البرامج لا تأتي من خلال الشركات المصنّعة للأجهزة، هذه البرامج يقوم بتصنيعها غرف صغيرة في دول متفرقة في شرق آسيا أو في أوربا، يقوم بتصميمها أغلبهم مرضى نفسيين يصمّمون هذه الألعاب بما يتوافق مع أهوائهم وتوجهاتهم.

٢- قال الدكتور محمد نعمان استشاري الطب النفسي والأعصاب صاحب عيادة خاصة بالخُبَر وعضو المجلس الطبي البريطاني لـ«الشرق الأوسط»: يجب علينا أن نعرف أولاً أن الإدمان لا ينحصر في المخدرات والكحول، ومن ظاهرة إدمان لعبة (البلاي ستيشن) لدى الأطفال أن يكون الطفل فاقد الإحساس بوقته مضحيًا بساعات النوم والابتعاد عن أهله؛ حيث يصبح شرسًا غاضبًا، كلما حاول أحد أن يمنعه من استمرارية اللعب، كما أن هناك بعض الأعراض التي تظهر على الطفل كالقلق والوساوس والاكتئاب وانعدام الشعور بالراحة.

٣- أقيمت أول عيادة لإعادة تأهيل مدمني الألعاب الإلكترونية في أوروبا في شهر يونيو الماضي في مدينة أمستردام، وقال مؤسس العيادة الدكتور «كيس بكار» لصحيفة «المترو» اللندنية: «إنشاء العيادة جاء عن طريق الصدفة؛ فقد لاحظنا في الآونة الأخيرة كثرة عدد المترددين علينا من الأطفال الذين أدمنوا استخدام المنبهات حتى يستطيعوا قضاء ساعات أطول أمام اللعبة»، وأضاف بكار أن الأخصائيين في العيادة يتعاملون مع تلك الحالات مع الاستعانة بالأهل والأصدقاء، وهو ما يحدث مع مدمني الكحول.

---

(١) نظرة شرعية لألعاب الكمبيوتر الترفيهية، عبير بنت علي بن عقلان، http://www.imanway.com/vb/showthread.php?t=41122

الفهرس

٤ . يقــول الدكتــور «كليفورد هيل» المشــرف العلمــي في اللجنة البرلمانيــة البريطانيــة لتقصّي مشــكلة الألعــاب الإلكترونية في بريطانيا: «لقد اغتُصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا، بل وبأموالنا أيضًا.. وحتى لو صُودرت جميع هذه الأشرطة، فإن الأمر ســيكون متأخرًا للغاية في منع نمو جيل يمارس أشــد أنواع العنف تطرفًا في التاريخ المعاصر».

٥ . حــذّر د. عبــد المحســن بــن عثمان بن بــاز أســتاذ الدعوة والاحتســاب في جامعة الإمــام محمد بن ســعود بالرياض من أن ألعــاب الفيديو بجميع أنواعها تغرس فــي الأبناء عقلية اللامبالاة، وعدم الاكتراث بالآخرين، بدءًا بنداءات الآباء والمحيط الأســري، مرورًا بالوســط التعليمي، وانتهاءً بالمجتمع والأمة وقضاياها، كما أكد أن لألعاب (البلاي ستيشــن، القيم بوي، النتندو) أثرًا واضحًا فــي بــثّ روح المغامرة المســئولة، والاندفاع غيــر المنضبط دون اكتراث بالعواقب، إضافة إلى عبثها بمعاني الإلوهية والربوبية.

وكشــف أيضًــا فــي دراســة أجراها حــول الموضــوع أن ألعاب الفيديو تكرّس في الطفل ســلوكيات العزلة والانطوائية في الجانب الاجتماعي، كما تغرس فيه روح الخوف من الدخول في المنافسات الاجتماعيــة، كذلــك يســبب الإدمان عليهــا النزاعات والمشــاكل الاجتماعية والأسرية، موضحًا أنها تدعو الأطفال والمراهقين إلى ممارسة كل ما هو سيئ؛ كالكتابة على الجدران، والتحرش بالنساء، وتدمير المحلات والزجاج، والضرب بلا سبب.

الفهرس

الخاتمة

وفيها أهم النتائج والتوصيات

بعد هذه الغوص في عالم الألعاب الإلكترونية، نتوقف قليلاً عند أهم النتائج والتوصيات التي تحصلنا عليها من خلال هذا البحث، لتعيننا في فهم طبيعة هذه الألعاب، ومعرفة فوائدها للاستفادة منها، ومعرفة أضرارها لتجنبها، ومن هذه النتائج والتوصيات:

اللعبة الإلكترونية هي برنامج حاسب آلي يُكتب بأحد لغات البرمجة مثل لغة سي أو فيجوال بيسك، وهذا البرنامج إما أن يعمل على الحاسب الشخصي العادي أو على جهاز ألعاب محدد مثل البلاي ستيشن أو إكس بوكس على سبيل المثال.

تُصنف ألعاب الفيديو حسب طريقة اللعب، والتفاعل مع اللعبة، وليس بناءً على الاختلافات الرسومية أو السردية، نوع لعبة الفيديو يُعرَف بمجموعة تحديات لنظام اللعب، فتصنّف الألعاب بغض النظر عن وضعية اللعب أو العالم الذي تجري فيه اللعبة، فمثلاً: لعبة الأكشن تبقى لعبة أكشن، ولا يهم إذا وقعت في عالم الخيال أو في الفضاء الخارجي.

السمة العامة للألعاب الإلكترونية، بكافة أنواعها، امتلاؤها بالمخالفات الشرعية، سواء العقدية، أو الأخلاقية، أو التشريعية، والتي منها:

- تصوير آلهة (باطلة)، وكأنه نازل من السماء ذو جسم كبير وقامة عالية ولحية طويلة، ونحو ذلك، تعالى الله عما يقولون

الفهرس

ويفعلون علوًّا كبيرًا.

- الحث على قتل المسلمين، فتجد أن المستهدَف بالقتل في اللعبة، ويشار إليه بأنه عدو ويجب قتله يردد الكلمات العربية، ويهتف (الله أكبر) ويتكلم عن الشهادة!!

- إطلاق الرصاص والقذائف على المساجد، وقتل من يحتمي بها.

- تمزيق الكتب الدينية التي يظهر على بعضها جليًّا اسم القرآن الكريم، أو رمي الكتب والمخطوطات العلمية والمشي عليها، وكل ذلك بتصوير دقيق ومحاكاة واضحة.

- وجود الصلبان في كثير من اللعب على غلاف الشريط، وداخل المنازل، وفي الشوارع وعلى الصدور، بل جُعل جمع الصليب والبحث عنه في بعض الألعاب زيادة في قوة اللاعب وطول بقائه.

محبة الكفار، والتشبه بهم، وتعظيمهم، والتسمي بأسمائهم؛ حيث يُغرم كثير من اللاعبين بالشخصيات التي صممت اللعبة عليهم من مغنين ولاعبين.

انتشار البارات والمراقص على جنبات الطريق، منها ما هو مغلق، ومنها ما هو مفتوح، يستطيع اللاعب أن يدخل فيها، ويشاهد الخمور والعري والراقصات، ويرمي عليهن المال، بل ويمارس معهن فعل الفاحشة بشكل واضح جدًّا!!

تنامي روح العنف والعداء وحب الانتقام والمشاجرات لدى اللاعب في حياته اليومية؛ حيث يظهر في كثير من الألعاب القتل بجميع أنواعه وأشكاله، وتقطيع الأجساد بشكل واضح بجميع الأسلحة.

توجد بعض المعايير التي نستطيع عن طريقها اختيار اللعبة المناسبة للطفل، وذلك بوضع الضوابط التي بها نستطيع أن نحمي

أطفالنا من أضرار هذه الألعاب.

الألعـاب الإلكترونيـة سـلاح ذو حدين، فكما أن فيها سـلبيات، فإنهـا لا تخلو من إيجابيات؛ وإذا رُوعيـت الضوابط الرقابية عند تنفيذها، وتوفر الإشراف التربوي عليها لكانت أكثر إيجابية، بحيث يستطيع الطفل أن يقضي فيها جزءًا من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه.

كما أن ممارسـة تلك الألعاب يسـاهم في تنميـة التعلم الذاتي، والتعلم بالاكتشاف، والمحاولة والخطأ، والتعزيز الفوري لاستجابات الأطفـال، وغيرها من الأمور التي ينبغـي أن تتوفر في محتوى أي لعبة.

ومـع وجـود تلك الفوائـد إلا أن الألعاب الإلكترونيـة لها أضرار كثيرة، لا يمكن إغفالها، لاسيما أنها قد تصل بالأطفال إلى مستوى سيئ من الأخلاق، فضلاً عن الأضرار الصحية، وغيرها.

حـذّر خبراء الصحة من أن تعوُّد الأطفال على اسـتخدام أجهزة الكمبيوتر والإدمان عليها في الدراسـة واللعب، ربما يعرّضهم إلى مخاطـر وإصابات قد تنتهي إلى إعاقـات، أبرزها إصابات الرقبة والظهر والأطراف.

نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتـل الآخرين، وتدمير أملاكهـم، والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها.

انتشـر ضمـن الألعاب الإلكترونيـة، كثير من الألعاب الجنسـية والصور الفاضحة، لينشـأ جيل مائع متهالك لا يمتلك قيمًا، يألف الجنس غير المنضبط وفق الشـرع والديـن والقيم والأعراف، بل هناك ألعاب يتم بيعها أو تحميلها من الشبكة العنكبوتية يتم ممارسة

الجنس المباشر فيها.

أدت هذه الألعاب الإلكترونية ببعض الأطفال والمراهقين إلى حد الإدمان المفرط؛ مما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الأشخاص الذين يُسمَح لهم بممارسة هذه الألعاب في الأماكن العامة.

كما أن إدمان هذه الألعاب يؤدي إلى ضعف التحصيل الدراسي، وإهمال الواجبات المدرسية، والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي، واضطرابات في التعلم، وهذا ما أشارت له أغلب الدراسات.

كذلك يؤدي إلى تقليص العلاقة بين الطفل والأسرة، والعزلة الاجتماعية، ونقص التواصل مع الأسرة؛ لأن الطفل بحاجة إلى التفاعل المباشر مع والديه وأسرته بحيث يجلسون، ويتحدثون، ويلعبون معًا.

الأسرة تشكل خط الدفاع الأول في الحفاظ على فلذات أكبادنا، وعلى تقاليدنا المستمدة من القيم الإسلامية السمحة، فلا بد للوالدين من إدراك مخاطر وسلبيات اقتناء أبنائهم لبعض الألعاب الإلكترونية، وفحص محتوياتها، والتحكم في عرضها، مع قيامهم قبل كل شيء بزرع القيم والمبادئ في نفوس وعقول أبنائهم من خلال تربيتهم تربية واعية ومراقبة مستمرة.

لا بد أن يقوم المجتمع المدرسي بالتحذير والتوعية من أضرار استخدام الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى السلبي على الصعيد الصحي والسلوكي والنفسي والتربوي، وإقناع الطلبة بعدم شراء تلك الألعاب التي يتعارض الكثير منها مع قيم وأخلاق المجتمع.

الأجهزة الرقابية وأهل الحسبة يقع على عاتقها التحري المستمر

الفهرس

عن أداء مراكز الألعاب، ومراقبة ما تقدّمه من ألعاب ضارة تتسم بالعنف، وتساعد على الانحراف، وتتعارض مع أخلاق وقيم المجتمع، كما يُستحسن تحديد سن الشخص المسموح له بدخول هذه المراكز، واستخدام تلك الألعاب، فلا يُعقل أن يدخلها أطفال لا تتجاوز أعمارهم العشر سنوات.

لتقليل الأضرار الصحية للألعاب الإلكترونية وحماية الأطفال؛ ينصح خبراء الصحة بأن لا تزيد مدة اللعب عن ساعتين يوميًا، شريطة أن يأخذ الشخص فترات راحة كل (١٥) دقيقة، وألا تقل المسافة بين الطفل وشاشة الكمبيوتر عن (٧٠ سم).

نحن كمسلمين نختلف عن الغرب من ناحية التفكير في الأهداف؛ ومع أن صناعة ألعاب الكومبيوتر من أصعب أنواع البرمجة، إلا أنه يجب تصميم ألعاب إسلامية مفيدة للناشئة، مثل لعبة تمثل استرداد المسجد الأقصى؛ بحيث يشارك اللاعب فيها في المعركة، مما سيساعد في إيقاد شعلة الجهاد في نفوس الشباب.

ينبغي تشجيع المبرمجين السعوديين على القيام بتصميم وكتابة برمجيات الألعاب تركز على الجوانب التعليمية والتثقيفية، مع الحفاظ على عنصري التشويق والتسلية، وقد يكون ذلك بالتعاون مع الشركات الأجنبية ذات الخبرة في هذا المجال، ويشترط في هذه الألعاب أن تخدم الثقافة العربية والإسلامية، وقد يكون من المناسب أن تضطلع بهذه المهمة وزارة التربية والتعليم، وذلك ضمن الأنشطة اللامنهجية للطلاب، وأثناء انعقاد مراكزهم الصيفية، وفي إطار التعاون الدولي بينها وبين الجهات المماثلة في الدول المتقدمة.

تشجيع نشر الألعاب التعليمية التثقيفية، وقد يكون من المناسب

الفهرس

أن تتولــى وزارة الثقافــة والإعلام هذه المهمة بالتعــاون مع وزارة التجــارة، وذلــك بالعمل علــى توفيرها بأقل الأســعار الممكنة في المكتبات ومراكز بيع الكتب.

تقــوم وزارة الثقافة والإعلام بالتعاون مــع وزارة التربية والتعليم بوضــع نظام تصنيف للألعــاب يحدّد نوعها (مــا إذا كان طابعها: تعليمــي، تثقيفي، علاجي، مســلٍّ، عنيف، إباحــي)، وتوضع قائمة بأســماء جميع الألعاب المتوفرة فــي المملكة، وتُجعل هذه القائمة متاحة لمتصفحي الإنترنت حتى يتمكن الآباء والمربين من الاطلاع عليهــا، ومعرفة نــوع الألعاب التي يســتخدمها أبناؤهــم، وتُحدّث القائمة باستمرار حتى لا يكون هناك لعبة في السوق غير مصنّفة.

توفير الألعاب المفيــدة والتعليمية عن طريق المدارس والنوادي العلمية والمؤسسات الحكومية الأهلية(١).

(١) د. منصور بن محمد الغامدي: تأثير الألعاب الالكترونية على مستخدميها.

الفهرس

أهم المراجع والمصادر

١- أحمد بلقيس، وتوفيق مرعي: الميسر في سيكولوجية اللعب، ط٣، الأردن، عمان، دار الفرقان، ١٩٨٧م.

٢- قنديل محمد، وبدوي رمضان، الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة. (ط١)، الأردن، عمان، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، ٢٠٠٧م.

٣- دودي، علي محمد (٢٠٠٤م)، أثر استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية في التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مقرر القراءة والكتابة بالمدينة المنورة، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة الملك عبد العزيز، المدينة المنورة.

٤- العبيدي، هيلانه عبدالله (١٩٩٧م) أثر استخدام الألعاب والقصص في تعديل السلوك العدواني لدى أطفال الرياض (التمهيدي)، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الموصل، الموصل.

٥- سلامة، فضل، سيكولوجية اللعب عند الأطفال، (ط١)، الأردن، عمان، دار أسامة للنشر والتوزيع، ٢٠٠٦م.

٦- اللعب على الكمبيوتر يضر بالنوم والذاكرة، عالم التطوع العربي- أندية الرعاية الاجتماعية والصحية - نادي الرعاية والتوعية الصحية، www.arabvol.org

٧- البلاي ستيشن والإكس بوكس، موقع الدكتور فهد بن عبدالله التركي

falturki.net/fahd/index.php option=com _frontpage&Itemid

٨- تأثيـــر الألعاب الإلكترونية على عقــل الطفل، منتديات وزارة التربية والتعليم، www.moeforum.net/vb1/showthread.php

٩- مختصر لدراســة بعنوان: الطفل والإعلام - ماجد بن جعفر الغامدي، موقع صيد الفوائد.

١٠- مخاطــر اســتخدام الأطفال للألعــاب الإلكترونيــة، etzer، Duckett، ٢٠٠٠م.

١١- مجلة الدعوة الأسبوعية.

١٢- مجلة رسالة الخليج العربي.

١٣- جريدة الرياض.

١٤- جريدة الشرق الأوسط.

١٥- منتديات المعهد العربي للبحوث والدراسات الإستراتيجية: www.airssforum.com

١٦- منتديات سفن التعليمية http://www.saven7.com

١٧- موقع شبكة نور الإسلام www.islamlight.net/index.php

١٨- شبكة مشكاة الإسلامية www.almeshkat.net

١٩- منتديات رعد العرب http://www.r3d3rb.net

٢٠- منتديات الفرات www.alforat.org

٢١- موقع عودة ودعوة http://www.awda-dawa.com

٢٢- موقع مدرسة المشاغبين http://www.bdr130.net

٢٣- موقع Wikipedia، http://en.wikipedia.org

٢٤- موقع لها أون لاين http://www.lahaonline.com

الفهرس